DARKWOOD
MONITOR
Intervista a Pesce
La seconda odissea
I nuovi volti di Zagor
1

COME ISCRIVERSI ALLO

ZAGOR CLUB

QUOTA ASSOCIATIVA PER L'ANNO 1997:
LIRE 50.000
L'IMPORTO VA VERSATO EFFETTUANDO UN VAGLIA POSTALE
INTESTATO A:

ZAGOR CLUB
VIA CAVE DI PIETRALATA, 14 - 00157 ROMA

CIASCUN SOCIO HA DIRITTO A RICEVERE:

- LA TESSERA PERSONALIZZATA
- TRE NUMERI DELLA RIVISTA "DARKWOOD MONITOR"
- UNA COPIA DEL VOLUME "ZAGOR INDEX 1-100" DI ANGELO PALUMBO E STEFANO PRIARONE, ED. PAOLO FERRIANI EDITORE (USCITA PREVISTA: SETTEMBRE/OTTOBRE 1997)

"DARKWOOD MONITOR"

Organo ufficiale dello Zagor Club
Periodico quadrimestrale
Anno I - Numero 1 - Aprile 1997
Supplemento a "Parlamento"
- Nuova Serie - n. 12 (Dicembre 1996)
Direttore Responsabile:
Pasquale Bandiera
Direzione editoriale:
Daniele Bevilacqua, Sergio Climinti, Giuseppe Pollicelli
Progetto grafico:
Marco Struffi
Impaginazione:
Andrea Savastio
Supervisione articoli:
Daniele Bevilacqua e Giuseppe Pollicelli
Hanno collaborato a questo numero:
Stefano Andreucci, Giampiero Belardinelli, Alessandro Chiarolla, Raffaele De Falco, Angelo Palumbo, Massimo Pesce, Stefano Priarone
Ringraziamenti:
Sergio Bonelli, Mauro Boselli, Moreno Burattini, Decio Canzio, Edgardo Colabelli, Graziano Frediani, Pasquale Iozzino, Giovanni M. Pollicelli

Testi e titoli sono protetti da "copyright". Ne è vietata la riproduzione, anche parziale, senza autorizzazione scritta.
Tutte le immagini presenti in questo numero di "Darkwood Monitor" sono pubblicate ai soli fini di studio e di documentazione e, ove non diversamente specificato, sono da ritenersi "copyright" della Sergio Bonelli Editore.
La responsabilità delle opinioni espresse negli articoli è dei singoli autori.

Stampa:
Tipografia Artistica Editrice Nardini
Via Vitorchiano, 42 - 00191 Roma.

Pubblicazione quadrimestrale riservata ai soci dello Zagor Club, che se ne ripartiscono le spese.
Copertina e quarta di copertina:
Massimo Pesce (© Sergio Bonelli Editore)

ZAGOR CLUB
Associazione culturale senza scopo di lucro, costituita in Roma il 21/3/1997 ed avente sede in Via Cave di Pietralata n. 14 - 00157 Roma.
Codice fiscale: 96335660583
Presidente: Giuseppe Pollicelli

Editoriale

Sono sempre stato diffidente nei confronti dei "fan club". Il fatto che a qualcuno venga in mente di spendere tempo e denaro per compiere celebrazioni più o meno sfacciate di una e una sola cosa, sia essa un film, un fumetto o un essere vivente, suscita in me, lo confesso, un lieve turbamento. Certo, l'umanità è varia e bizzarra, e bisognerebbe davvero imparare a non meravigliarsi più di nulla: ciò non toglie che sia rimasto non del tutto indifferente di fronte alla notizia che esistono riviste dedicate ad argomenti come le donne *over* 50, gli uomini villosi e obesi, le gigantesse, le mutilazioni e le feci (non mi sto inventando nulla, badate bene). Ma più che la natura delle varie ossessioni, quello che desta in me la maggiore perplessità è il modo spudorato in cui gli aderenti ad un "fan club" si abbandonano a quella che è la loro prevalente, quando non unica, fissazione. Come spiega l'etimologia, il *fan* è sovente un fanatico, un invasato. E come tutti i fanatici e gli invasati è spesse volte molesto: sproloquiando con l'energia e il trasporto di un predicatore o di un mistico cerca di estendere la propria mania anche a chi gli sta intorno, sicurissimo della sacralità della sua missione. È dunque con un certo imbarazzo che vi presento questo primo numero di *Darkwood Monitor*, organo ufficiale dello Zagor Club, vale a dire di un'associazione culturale (fondata da Daniele Bevilacqua, Sergio Climinti ed il sottoscritto), che si prefigge la valorizzazione e l'approfondimento esclusivamente di una collana a fumetti della Sergio Bonelli Editore, appunto quella intitolata a Zagor. Per giustificarmi di questa mia ennesima contraddizione potrei scomodare Sigmund Freud e affermare che lo Spirito con la Scure è stata la maggiore passione fumettistica della mia infanzia, periodo con il quale faccio fatica a tagliare completamente i ponti; oppure sostenere che ho accettato di portare avanti questo progetto solo per soddisfare una esplicita richiesta dell'amico Moreno Burattini, grande sostenitore dello Zagor Club. Ma direi il falso. La verità è che Zagor mi piace ancora un sacco, e l'idea di poter proporre ai lettori materiale inedito che lo riguardi, mi alletta parecchio. Zagor, inoltre, è un personaggio che, dagli extraterrestri ai pellerossa, da Sherlock Holmes a Don Chisciotte, offre realmente la possibilità di parlare di TUTTO, cosa che noi redattori di "Darkwood Monitor" ci impegniamo solennemente a fare. I soci dello "Zagor Club" ("Zagor Club", attenzione, non "Zagor Fan Club") sappiano pertanto che l'universo dello Spirito con la Scure non costituirà per noi una limitazione, ma sarà anzi un prezioso punto di partenza dal quale di tanto in tanto spostarsi per affrontare questioni ed argomenti dei più vari. In tutti i modi, pur ribadendo la sincerità dei buoni propositi appena espressi, non posso non ammettere, per rispetto nei confronti di chi mi legge, che faccio anch'io parte della folta schiera dei maniaci, che anche a me, per un qualche irrazionale motivo, basta vedere la casacca rosso-giallo-nera di Zagor, per essere colto da un genuino e potente entusiasmo. Per fortuna, a consolarmi almeno in parte ha pensato lo scrittore francese Patrick Grainville, che in un suo romanzo ha scritto: «Beati i maniaci, perché sono gli unici a possedere ancora un dio».

Giuseppe POLLICELLI

Sommario

Editoriale
di G. POLLICELLI Pag. 3

Sommario Pag. 4

Zagor 1961-1996. Breve storia di un fenomeno di lunga durata
di D. BEVILACQUA Pag. 5

Darkwood Gallery Alessandro Chiarolla Pag. 10

Darkwood Monitor intervista Massimo Pesce
a cura della REDAZIONE Pag. 11

1994-1996: la seconda odissea zagoriana
di S. PRIARONE Pag. 15

Vento di china. I nuovi volti di Zagor
di G. BELARDINELLI e A. PALUMBO Pag. 20

Darkwood Gallery Stefano Andreucci Pag. 24

C'era una volta Zagor...
di R. DE FALCO Pag. 25

Zagor News
a cura di S. CLIMINTI Pag. 28

Modesta proposta
di S. PRIARONE Pag. 29

Zagor 1961-1996. Breve storia di un fenomeno di lunga durata

di Daniele BEVILACQUA

L'intento che ci proponiamo, con le note che seguono, è di ripercorrere in rapida sintesi le vicende editoriali e fumettistiche dell'eroe di Darkwood. Una presentazione generale del personaggio, del resto, non poteva mancare sul primo numero di una rivista dichiaratamente monografica come la presente. Nelle future uscite di *Darkwood Monitor* avremo modo di soffermarci più diffusamente sui singoli aspetti della lunga saga zagoriana, qui solo tratteggiati a grandi linee. Per ora, quindi, ci limiteremo unicamente a fornire una sostanziale introduzione al *character* bonelliano, a delineare una panoramica sul mondo che lo vede protagonista, ad offrire, in pratica, un semplice spunto per ulteriori approfondimenti monotematici[1].

L'esordio ufficiale di Zagor nelle edicole italiane avviene il 15 giugno 1961 per i tipi della Casa Editrice Araldo (si tratta del personaggio a fumetti italiano più longevo, dopo l'inossidabile compagno di scuderia Tex Willer). Conformemente ai canoni editoriali dell'epoca, la nuova pubblicazione è nel classico formato "a striscia", allora in gran voga per il genere disegnato. Gli albi di queste dimensioni si susseguono per quattro serie (Collana Lampo), con un totale di ben 239 uscite, fino al 10 novembre 1970. Già con il n. 52 della collana Zenith Gigante (luglio 1965), comunque, che fino ad allora aveva ospitato la ristampa di personaggi precedentemente editi a striscia (tra cui Hondo, Kociss e Un Ragazzo nel Far West - di recente riproposti con scarso successo nella collana *Tutto West*), Zagor era passato dalla striscia orizzontale al formato attuale. Da quel momento in poi la collana divenne sede esclusiva del *character* ideato e lanciato sul mercato da Sergio Bonelli sotto il celebre pseudonimo di Guido Nolitta. Dapprima vennero ristampate tutte le avventure già edite nel vecchio formato (nn. 52-119), poi cominciò, direttamente su quelle pagine, la pubblicazione delle storie inedite, proseguendo con discreto successo ed alterne vicende sino ad oggi[2]. E proprio da questo inserimento del personaggio in una serie già in corso di pubblicazione, derivò l'enigmatica sfasatura tra la numerazione interna degli albi originali di Zagor e la cifra che appare regolarmente stampigliata sulla costolina. Una differenza, appunto, di 51 numeri, che ha sempre destato la curiosità dei lettori più accorti[3].

Ma quali sono le caratteristiche principali e la fisionomia dell'eroe bonelliano?

Veniamo, innanzitutto, alla peculiare e fortunata forma onomastica che l'autore decise di attribuirgli. Il nome, infatti, risulta dall'abbreviazione del termine "Za-gor-te-nay", che, nel dialetto algonkino, significherebbe "Lo Spirito con la Scure". In realtà si tratta di un'etimologia del tutto fittizia, elaborata artificiosamente da Nolitta durante le preliminari fasi di studio del personaggio. Nei dialetti indiani, infatti, tale denominazione non compare affatto. Il riferimento, comunque, è doppiamente diretto sia all'alone divino che circonda la figura di Zagor agli occhi dei pellerossa, che alla sua capacità di maneggiare quell'arma - ben diversa, però, dal classico *tomahawk* indiano - con infallibile precisione in ogni circostanza.

Lo Spirito con la Scure si presenta agli indiani (da "Il Re di Darkwood", Zenith Gigante n. 107).

Già nelle primissime avventure sono palesi le doti fisiche e caratteriali del personaggio. Sin dall'inizio, infatti, lo vediamo indossare un insolito costume, muoversi con selvaggia abilità tra i rami degli alberi, lanciare un agghiacciante grido di battaglia prima di scagliarsi contro il nemico di turno. S'è detto, poi, dell'arma che meglio lo caratterizza e lo simboleggia, ma, all'occorrenza, sappiamo bene come egli adoperi con invidiabile perizia anche la pistola, il fucile o quant'altro gli capiti a portata di mano. Lo Spirito con la Scure è alto, robusto, dotato di una forza erculea e capace di incassare i colpi degli avversari al limite dell'invulnerabilità. E proprio invincibile, invulnerabile ed immortale lo ritengono gli indiani. Presso di loro, infatti, si mostra spesso e volentieri alla maniera degli dei, annunciato da

tuoni, fulmini, frane ed altri eventi naturali. Quest'ultimi, però, altro non sono che rumorosi effetti speciali da lui stesso mirabilmente confezionati. In questo modo è Zagor stesso ad alimentare in prima persona la propria leggenda. I lettori, tuttavia, sanno bene che in realtà si tratta di un comune mortale e non di un'entità ultraterrena; di un uomo leale, coraggioso, tollerante e generoso e non di un qualsiasi incantatore di folle indigene, spregiudicato e senza scrupoli. Zagor, sempre animato da sentimenti sinceri e spinto da un'inesauribile carica umana, ha deciso di porsi come garante *super partes* della pace e della giustizia nella foresta di Darkwood, dove vive in un inaccessibile rifugio protetto dalle paludi. Darkwood, situata grosso modo a Sud della regione dei grandi laghi nordamericani, dove scorre il fiume Ohio, è in realtà un microcosmo fantastico, in cui i limiti geografici coincidono unicamente con quelli della fantasia del suo inventore. Più volte Sergio Bonelli, rivolgendosi ai lettori più scettici, lo ha ribadito con estrema chiarezza. Ancora di recente in questi termini: "Il mondo di Darkwood è un universo fantasy dove può accadere ogni tipo d'avventura e dove hanno diritto di cittadinanza non solo gli indiani ed i trappers, ma anche i vampiri, i mostri e gli scienziati pazzi"[4].

Il passato del nostro eroe, il perché dello strano costume e della sua implacabile sete di giustizia, sarà rivelato da Nolitta solamente dopo parecchi episodi. Tutti i retroscena, infatti, saranno svelati nella bella storia "Zagor racconta..." (Zenith Gigante nn. 106-107 = Tutto Zagor nn. 55-56). Ad essa non ci resta che rimandare momentaneamente i lettori per ulteriori ragguagli sulle origini e le motivazioni del giustiziere di Darkwood, argomenti d'indubbio interesse e che presto avremo modo di approfondire nella giusta misura proprio in questa sede.

Il rifugio nella palude (da "Iron man", Zenith Gigante n. 66).

La nascita di Zagor all'inizio degli anni Sessanta non è certo casuale: la nuova testata viene confezionata *ad hoc* per rispondere a precise esigenze di mercato. In primo luogo essa avrebbe dovuto contrastare - o quantomeno cercare di emulare - il successo che riscuotevano, in quel torno di tempo, tra i lettori più giovani, le storie di Capitan Miki e del Grande Blek, celeberrimi personaggi dell'Editoriale Dardo a firma EsseGesse[5]. Nel parco-testate allora facenti capo a quella che oggi è la Bonelli Editore, tuttavia, era stata da poco varata una pubblicazione fatta su misura per il pubblico più giovane. Proprio a quel *target*, infatti, erano indirizzate le avventure del Piccolo Ranger, scritte da Andrea Lavezzolo, per i disegni di Francesco Gamba, ed edite, nel consueto formato a striscia, a partire dal 15 giugno 1958[6]. Il Tex di Gian Luigi Bonelli, dal canto suo, non era specificamente destinato a bambini o adolescenti. Vuoi per la complessità delle trame, vuoi per il carattere stesso di Aquila della Notte, questo *character* era poco adatto a diventare un beniamino dei ragazzini. Le suddette pubblicazioni, invece, proponendo delle interessanti varianti sulle tematiche *western* tradizionali, riuscivano più facilmente a far breccia nell'immaginario giovanile dell'epoca. Prendendo spunto da schemi narrativi meno complessi di quelli del *ranger* bonelliano, esse lasciavano più spazio a soluzioni di fantasia (anche se difficilmente si sconfinava nell'irrealtà), e gli autori erano liberi di trasporre, negli ambienti e nelle atmosfere per eccellenza *western*, miti e luoghi comuni della grande avventura. Non a caso la componente fantastica ed avventurosa sarà quella che maggiormente distinguerà il *western* zagoriano rispetto a quello classico, che troviamo riproposto sino all'esasperazione, in quegli anni e nei successivi, da numerosi albi a fumetti.

Anche quando Nolitta ideò la spassosa figura del panciuto messicano Cico, destinato a condire di ironia e buonumore anche le situazioni più drammatiche, aveva ben presenti quelle pubblicazioni: "Io intuivo che gli eroi della Dardo andavano benissimo anche in quanto avevano le "spalle" comiche che rientravano negli schemi dei film *western* di serie B degli anni '30 e '40 dove v'era sempre il famoso vecchietto ubriacone, a cui fa chiaramente riferimento il Doppio Rhum di Capitan Miki".

La caratterizzazione di Cico, comunque, fu influenzata soprattutto da Pancho, l'aiutante di Cisco Kid (1950), un personaggio creato dall'argentino Josè Luis Salinas per il mercato americano, e dall'inarrivabile Paperino di Carl Barks[7]. Per di più, lo spessore psicologico che lo contraddistingue ed il suo ruolo nelle storie, talvolta risolutivo, rendono la figura bonelliana ben differente da una semplice macchietta[8].

Se a Guido Nolitta, *alias* Sergio Bonelli, come abbiamo detto, è dovuta l'ideazione di Zagor, il merito della caratterizzazione grafica del personaggio spetta a Gallieno Ferri, che ancora oggi è tra i disegnatori più apprezzati della serie (di cui è anche autore di tutte le copertine)[9]. Il giovane maestro, allora più noto in Francia che nel nostro paese[10], partendo dagli schizzi indicativi dell'autore sull'aspetto del personaggio, arrivò in breve alla sua stesura definitiva. Il *cartoonist* genovese intervenne con particolare efficacia soprattutto sull'abbigliamento del nuovo protagonista (a lui si deve l'emblematica aquila nera effigiata sulla casacca), e si ispirò al popolare attore americano

Una delle più celebri incursioni zagoriane nell'*horror* (da "Molok", Zenith Gigante n. 128).

Robert Taylor (allora interprete di celebri pellicole come il *kolossal* "Quo Vadis?"), per stilizzarne i tratti del volto.

Come ha raccontato lo stesso Bonelli, in quella che a tutt'oggi rimane l'intervista più esauriente da lui rilasciata sull'argomento, ad animare Zagor fu "una sorta di alchimia"[11]. L'autore, infatti, per definire al meglio il nuovo personaggio, prese in prestito elementi e caratteristiche di famosi eroi dell'universo disegnato. Così, ad esempio, non è difficile riscontrare in Zagor alcune peculiarità esplicitamente derivate da Phantom (1936), meglio noto in Italia come L'Uomo Mascherato, da Tarzan (1929), da Superman (1938), tanto nel *look*, quanto nei suoi atteggiamenti più tipici. Il re di Darkwood, almeno all'inizio, era dotato anche di una capacità sensitiva, di un sesto senso tutto naturale, che se da un lato lo apparentava a Mandrake (1934), dall'altro ricordava al suo stesso autore Yorga, un tarzanide con spiccati poteri extrasensoriali, creato da Bonelli padre nel 1945[12]. Non a torto, quindi, le volte in cui Zagor è stato preso in esame dalla critica specializzata, è stato definito un "ibrido" o un "mutante" del fumetto[13], e, volendo dire anche la nostra, potremmo considerarlo una brillante realizzazione di ingegneria fumettistica.

Passando dai caratteri del personaggio alle trame che lo vedono protagonista, non si può tacere di due aspetti fondamentali che rendono la saga zagoriana estremamente attuale. Innanzitutto esse spaziano, con grande libertà ed inventiva, dalle più usuali rappresentazioni di frontiera (con indiani, "giacche blu", pionieri, trafficanti di armi, ladri di bestiame, ecc.), a storie decisamente *sui generis*, dove prevalgono elementi mutuati da altri filoni fumettistici e letterari. Come accennavamo più sopra, infatti, nelle avventure del nostro si trovano miscelati generi narrativi assai diversi e raramente conciliabili tra loro. Tale contaminazione avviene, soprattutto, tra il *western*, che fornisce i parametri di base (ambientazione storico-geografica), e l'avventura fantastica con le sue varie sfumature (*horror*, *fantasy*, fantascienza)[14]. In secondo luogo nei soggetti zagoriani si riversa il ricchissimo immaginario del suo ideatore, esperto conoscitore di fumetti, appassionato cinefilo, lettore onnivoro, nonché viaggiatore incallito. Nolitta, infatti, arricchisce ulteriormente le sceneggiature di Zagor infarcendole di molteplici citazioni multimediali. Le più macroscopiche, facilmente intelligibili, sono alla portata di tutti; altre, veri e propri *inside-jokes* da professionista, possono individuarsi solo grazie alle rivelazioni di chi le ha pensate. Sotto questo aspetto Lo Spirito con la Scure precorre inequivocabilmente il Ken Parker di Giancarlo Berardi, il Martin Mystère di Alfredo Castelli ed il Dylan Dog di Tiziano Sclavi. I tre noti sceneggiatori hanno fatto di questa tecnica, spesso intelligente e virtuosistica, una regola canonica, mettendo magistralmente a frutto tutte le possibilità offerte dal gioco delle citazioni. Ma, come ci preme di sottolineare, sia quest'ultimo, complesso e geniale, spesso scaglionato su diversi piani di lettura, sia le contaminazioni tra generi, già con il buon vecchio Zagor erano di casa in via Buonarroti.

Il Trentennale del personaggio è stata l'occasione per l'allestimento di una significativa esposizione monografica, ricca di 143 tavole originali, uscite direttamente dagli archivi ed esposte per la prima volta al pubblico in una spettacolare e suggestiva scenografia[15]. Il notevole riscontro da parte dei lettori è indice dell'interesse ancora vivo intorno a Lo Spirito con la Scure, che, intorno al 1990, lo stesso Bonelli, con un po' di rammarico, ma con grande professionalità, non aveva esitato a definire "un eroe esaurito". Oggi, al contrario, pare che il *trend* negativo si sia arrestato, e che Zagor, lungi dall'essere un fenomeno editoriale, riscuota nuovamente calorosi consensi. Ciò, probabilmente, anche in

Cico, il vorace compagno di mille avventure (da "Territorio indiano", Zenith Gigante n. 70).

virtù dell'opera di rinnovamento cui è stata sottoposta la serie negli ultimi anni. Un rinnovamento volto a riportare le storie di Zagor all'altezza di quelle del suo periodo migliore, ovvero quello "nolittiano". A questo proposito, non molto tempo fa, Bonelli aveva affermato: "Zagor non ha bisogno di rivoluzioni (...) continua ad avere successo così com'è. Non fraintendetemi: non sto predicando un totale immobilismo. Tutt'altro: grazie all'apporto di nuovi autori, le idee non mancano, e sono tutte idee inserite nel corso di un'amata tradizione zagoriana. La vera novità di Zagor sarà il ritorno a Zagor". Il materiale di ottima qualità prodotto negli anni successivi ha confermato appieno i propositi suddetti.

Ad ulteriore riprova di quanto poc'anzi affermato, ed a conclusione di questa nostra breve introduzione al personaggio, vogliamo riportare una significativa testimonianza, che fa ben sperare per il futuro dell'eroe di Darkwood. Lo scorso anno, l'*Annuario del Fumetto 1996* si apriva con un corposo editoriale, firmato da Antonio Galassi e Franco Spiritelli, intitolato emblematicamente "L'Anno della Scure"[16]. "La scure - specificano gli autori - è quella di Zagor protagonista del primo storico rinnovamento di casa Bonelli. Un rinnovamento "sotterraneo", fatto di idee e contenuti, ma passato un po' in sordina perché operato in modo sommesso, ponendo alla base dell'operazione l'amore e il rispetto per le caratteristiche del personaggio. Lungi dallo spettacolarismo all'americana, la ristrutturazione di Zagor ha però portato profondi cambiamenti, non ultimo il rinnovato entusiasmo dei "vecchi" autori, e l'acquisizione di molti giovani talenti, fatto questo abbastanza sorprendente, giacché da anni circola la voce che "nessuno vuol più fare il west" (...), va rilevato come nel restiling di Zagor ci sia stato soprattutto un cambiamento del ritmo narrativo, divenuto più serrato e dinamico. Una collana da riscoprire o, per chi l'ha fin qui ignorata, almeno da provare"[17].

Zagor volteggia tra le liane (da "L'orda del male", Zenith Gigante n. 247).

Note al testo

1 Per la redazione di questo scritto abbiamo rivisto, corretto, aggiornato ed ampliato l'articolo "Zagor - Un'avventura lunga trent'anni" di Daniele Bevilacqua, in *Dime Press - Magazzino Bonelliano* n. 3, Supplemento al n. 20 di *Glamour International Magazine*, Ed. Glamour International Production, Firenze gennaio 1993, pp. 13-17.

2 Cronologie e caratteristiche editoriali sono state minuziosamente disaminate in "Zagor" di Moreno Burattini - Alessandro Monti - Francesco Manetti, *The Secret Book of Glamour*, Ed. Glamour International Production, Firenze novembre 1992, pp. 105-191; cfr. anche "Collana Zenith Gigante II Serie" (Cronologia illustrata) di Salvatore Taormina, in *Cronaca di Topolinia - Special* n. 2 (supplemento al n. 12), Associazione Culturale "Alex Raymond", Rivoli (To) settembre 1996, pp. 43-58.

3 A partire dal n. 404 della collana Zenith Gigante ("Bandidos!", dicembre 1994), nei *credits* in seconda di copertina, viene indicata la corrispondenza numerica con Zagor Gigante.

4 Sul mondo di Darkwood si vedano in particolare: "Realtà e fantasia. Il mondo di Zagor e la realtà storica dei suoi tempi" di Alessandro Monti e Moreno Burattini, in *Dime Press - Magazzino Bonelliano* n. 3, Supplemento al n. 20 di *Glamour International Magazine*, Ed. Glamour International Production, Firenze gennaio 1993, pp. 21-22; "Una foresta in mezzo a Roma - La mostra di Zagor a ExpoCartoon" di Moreno Burattini, in *Expocartoon* n. 8, Ed. Comic Art, Roma marzo 1996, pp. 6-9.

5 Su questi due storici personaggi del fumetto nostrano cfr. "Il Grande Blek e Capitan Miki", a cura di Salvatore Taormina, Ed. Multidea, Rivoli (To) marzo 1995 e l'ampio *dossier*, curato da autori vari in occasione del quarantesimo anniversario della nascita del Grande Blek, in *Fumetto* n. 9, Ed. A.N.A.F.I., Reggio Emilia 1994, pp. 8-18.

6 Sulla celebre testata bonelliana, arrestatasi con il n. 255 della serie gigante (febbraio 1985), si vedano da ultimi: "La storia del Piccolo Ranger", a cura di Gianni Brunoro, allegato a *Il Piccolo Ranger Special*, supplemento a *Tutto Mister No* n. 36, Ed. Sergio Bonelli Editore, Milano maggio 1992 e "Il Piccolo Ranger - Speciale Collezionisti", a cura di Salvatore Taormina, Ed. Multidea, Rivoli (To) maggio 1994.

7 Su quest'ultimo, ancora valido il celebre saggio "Introduzione a Paperino: la fenomenologia sociale nei fumetti di Carl Barks" di Piero Marovelli - Elvio Paolini - Giulio Saccomano, Sansoni Editore, Firenze ottobre 1974.

8 Sulla controparte di Zagor cfr. soprattutto: "Cico e il comico nel fumetto avventuroso" di Franco Fossati, in "Un'Editore un'avventura", a cura di Giulio Cesare Cuccolini, Ed. A.N.A.F., Roma 1983, pp. 54-56; "Un pancione di nome

Cico. Il Piccolo Uomo dal Grande Ventre" di Francesco Cappelletti, in *Dime Press - Magazzino Bonelliano* n. 3, Supplemento al n. 20 di *Glamour International Magazine*, Ed. Glamour International Production, Firenze gennaio 1993, pp. 23-25; "Donald Cico" di Moreno Burattini, in *IF - Immagini & Fumetti* n. 2, Ed. Epierre, Milano febbraio 1995, pp. 25-29.

Una tipica cittadina di frontiera (da "La rabbia degli Osages", Zenith Gigante n. 170).

9 Ci auguriamo che uno studio completo dell'opera di questo grande autore del fumetto italiano, possa essere licenziato quanto prima su queste pagine. Per il momento si vedano da ultimi: "Intervista a Gallieno Ferri", a cura di Francesco Manetti, in *Dime Press - Magazzino Bonelliano* n. 3, Supplemento al n.20 di *Glamour International Magazine*, Ed. Glamour International Production, Firenze gennaio 1993, pp. 18-20 e l'articolo autobiografico "Gallieno Ferri" di Gallieno Ferri, in *Fumetti d'Italia* n. 6, Editrice Europa, Milano Primavera 1993, p. 16.

10 Sull'attività di Ferri prima dell'incontro con Sergio Bonelli, si veda ora "La doppia vita del geometra Ferri" di Moreno Burattini, in "Almanacco De Leo", a cura di Luciano Tamagnini, numero speciale della rivista *Il Fumetto*, Ed. A.N.A.F.I., Reggio Emilia novembre 1996, pp. 4-8 (con breve intervista e scheda biografica).

11 In "Collezionare Speciale Zagor" di Moreno Burattini - Alessandro Monti - Francesco Manetti, Supplemento al n. 5/6 de *I Quaderni del Fumetto Italiano*, Bologna primavera/estate 1988, maggio 1990², pp. 56-69.

12 Su Yorga cfr. l'omonima scheda in "I Bonelli. L'avventura a fumetti", a cura di Gianni Bono e Marcello Toninelli, Ed. Manycomics, Palermo giugno 1985, p. 68.

13 In proposito si veda soprattutto "Zagor. Il mutante del West" di Stefano Cristante, in "Un'Editore un'avventura", a cura di Giulio Cesare Cuccolini, Ed. A.N.A.F., Roma 1983, pp. 52-53.

14 Sul tema del fantastico nell'editoria bonelliana si vedano in particolare: "Il 'fantastico' nei fumetti dei Bonelli" di Bepi Vigna e Michele Medda, in *Gertie* n. 1, allegato a *Comic Art* n. 65, Ed. Comic Art, Roma marzo 1990, pp. 20-23; "Dylan Dog, Martin Mystére e Zagor tra vecchi fantasmi e mostri alieni" di Carlo Scaringi, in *Mostri in Mostra*, a cura di Carlo Scaringi, Edizioni Metropolis Distribuzioni, Roma 1990, pp. 18-21; "Il passato del futuro - La fantascienza in casa Bonelli prima di Nathan Never" di Daniele Bevilacqua, in *Dime Press* n. 4, Supplemento al n. 20 di Glamour International Magazine, Edizioni Glamour International Production, Firenze maggio 1993, pp. 33-37.

15 "Zagor, un'avventura lunga trent'anni", progetto a cura di Moreno Burattini (con la collaborazione di Paolo Ferrari, Antonio Vianovi, Elio Sanzogni e la consulenza di Sergio Bonelli), Fortezza da Basso, Firenze 15 novembre - 27 dicembre 1992, nel contesto della "Terza Mostra del Giocattolo d'Epoca e sua Cultura".

16 "L'Anno della Scure" di Antonio Galassi e Franco Spiritelli, in *Annuario del Fumetto 1996*, a cura di Franco Spiritelli, *Annuari N.E.D. 50* n.1, Ed. N.E.D. 50, Milano Primavera 1996, p. 3. Cfr. anche, degli stessi autori, "Un restyling efficacissimo", *ibidem*, pp. 5-8 (con intervista a Gallieno Ferri).

17 Sulla "silenziosa" (ma non inosservata) rivoluzione zagoriana cfr. anche "Il grido di Zagor tra nostalgia e svecchiamento" di Marco Feo, in *Fumo di China* n. 27, Ed. N.E.D. 50, Milano settembre/ottobre 1994, p. 17.

Zagor "appare" ai pellerossa per la prima volta (da "Il Re di Darkwood", Zenith Gigante n. 107).

ALESSANDRO CHIAROLLA

Darkwood Monitor intervista Massimo Pesce

a cura della REDAZIONE

In ogni numero di *Dime Press* la rivista di critica fumettistica interamente dedicata alla produzione della Sergio Bonelli Editore, appare una rubrica, intitolata "Chi l'ha visto?", al cui interno vengono pubblicati disegni di argomento bonelliano realizzati da disegnatori che non si sono mai cimentati con i personaggi della scuderia di via Buonarroti. A commento di un Mister No interpretato da Massimo Pesce, Moreno Burattini ha scritto sul nono numero della pubblicazione: "(...) c'è un disegnatore bravissimo, abituato da sempre a fare i conti con le scadenze dei mensili popolari, che non ha mai disegnato in vita sua una sola tavola per Sergio Bonelli (...). Viene da chiedersi com'è che uno come Massimo non sia da sempre in forza allo staff del Pilota di Manaus. Saperlo altrove ce lo fa sembrare un Pesce fuor d'acqua". Noi di *Darkwood Monitor* possiamo confermarvi che questo talentoso Pesce non si è stabilito nelle acque tropicali del Rio delle Amazzoni, bensì in quelle più stagnanti e melmose della palude di Darkwood, dove lo siamo andati a "pescare".

Darkwood Monitor - Iniziamo con qualche dato biografico.

Massimo Pesce - Sono nato il 13 gennaio del 1958 a Roma, dove vivo tuttora ed ho conseguito la maturità artistica presso il liceo "Giulio Romano".

Una prova inedita per "Martin Mystère".

DM - Leggevi fumetti già da ragazzo?

MP - Certo, ne sono sempre stato appassionato. Pensate che sin da bambino avevo l'abitudine di disegnare, per mio esclusivo diletto, delle storie a fumetti.

DM - Qual è il tuo ricordo più "antico" tra quelli legati ai fumetti?

MP - Rammento che, accompagnando mio padre all'edicola, venivo rapito dalle suggestive copertine di Satanik.

DM - Quelle di Luigi Corteggi.

MP - Precisamente. Allora, però, non avevo la più pallida idea di chi ne fosse l'autore. Per farvi un'idea dell'importanza che ha avuto nella mia formazione un fumetto come Satanik, comunque, vi basti sapere che ho iniziato a disegnare intorno ai dieci anni, ricopiando proprio le sensuali figure femminili di Magnus.

DM - In quale anno sei diventato un professionista?

MP - Nel 1977, quando ho iniziato a collaborare con lo studio di Romano Mangiarano, dal quale sono usciti disegnatori come Rotundo, Sandelli, Gramaccioni e tanti altri. A quell'epoca non esistevano ancora le "scuole" o dei corsi specializzati - come ve ne sono adesso -, e chi voleva imparare a fare fumetti poteva fare pratica solo in uno di questi studi, dove il lavoro veniva suddiviso tra i vari disegnatori a seconda delle capacità di ognuno. C'era chi faceva le matite, chi inchiostrava, chi realizzava i fondali. Era un lavoro piuttosto duro e non troppo gratificante, perciò era frequente che qualcuno si stancasse ed abbandonasse questa attività. Per me, comunque, si è trattato di una utilissima palestra, grazie alla quale ho appreso tutte le regole che si debbono seguire quando si realizza un fumetto. Come ben sapete, il disegno di un fumetto ha ben poco a che vedere con il disegno libero.

DM - Come sei arrivato allo studio di Mangiarano?

MP - Tramite due mie amiche che stavano cercando lavoro e che notarono un'inserzione su un quotidiano. L'annuncio diceva che questo studio cercava un giovane interessato a disegnare fumetti.

DM - Per conto di chi lavoravate?

MP - In quel periodo, oltre a produrre episodi autoconclusivi di circa dodici pagine per testate come "Lanciostory", "Skorpio", "L'Intrepido" e "Il Monello", lavoravamo moltissimo per i cascabili pornografici. Ricordo anche di avere inchio-

strato le matite di una disegnatrice giapponese per l'editrice italiana di un personaggio che in quegli anni godeva di un certo successo, Judo Boy.

DM - Quando hai iniziato a lavorare per conto tuo?
MP - Più o meno nel 1982, quando mi sono staccato dallo studio di Mangiarano e ho portato dei miei disegni alla redazione di "Corrier Boy". I miei lavori piacquero, ma fui sfortunato perché la testata chiuse poco tempo dopo. Successivamente sono entrato in contatto con Renzo Barbieri, che mi affidò la realizzazione di diversi lavori (per esempio gli episodi di alcune collane allora in auge come "La Reporter" e "Top Model"): in quegli anni il fumetto tascabile per adulti concedeva ancora un po' di spazio all'immaginazione, ma di lì a poco avrebbe iniziato a degenerare, fino a porre le basi per il suo definitivo tracollo. Il difetto principale di questi fumetti era che le situazioni si ripetevano sempre uguali e le trame erano ormai divenute assolutamente pretestuose.

DM - Anche i disegni, però, lasciavano alquanto a desiderare.

Altro studio per "Martin Mystère".

MP - È vero. Molti disegnatori realizzavano anche due o tre albi al mese, e questo andava inevitabilmente a scapito della qualità. Per quanto mi riguarda, io riuscivo a fatica a consegnare un numero ogni trenta giorni.
DM - Come mai?
MP - Oltre ad essere sempre stato abbastanza lento, io ho costantemente provato a fare un lavoro quanto meno dignitoso. La data di consegna, però, era un autentico incubo. Con la segretaria della Edifumetto ero costretto ad inventare ogni tipo di scusa, incappando talora in indegne figuracce. È stata lei, qualche tempo fa, a rivelarmi che le ho rifilato per ben tre volte la balla della morte di mia nonna (ovviamente per giustificare i ripetuti ritardi nelle consegne). Nelle prime due occasioni deve averci creduto (ci sono la nonna materna e quella paterna, giusto?), nella terza non credo proprio.

Un intenso primo piano di Zagor da una storia di prossima pubblicazione.

DM - Tua nonna cosa ne pensava?
MP - Non glielo andavo certo a raccontare. Comunque questa storia deve averle portato bene (la mia nonna, badate, non alla segretaria di Barbieri), visto che attualmente ha centodue anni e gode di ottima salute.

DM - Come sei entrato a far parte della Sergio Bonelli Editore?
MP - In modo curioso. Durante una edizione di "Expocartoon", qui a Roma, ho incontrato Moreno Burattini, il quale, come mi aveva già fatto sapere l'editore Francesco Coniglio, conosceva ed apprezzava i miei lavori. Burattini mi propose di disegnare per *Dime Press* il mio personaggio bonelliano preferito, che era ed è Mister No. Alcune settimane dopo la pubblicazione del disegno su *Dime Press*, ricevetti una telefonata da un redattore della Bonelli (non ricordo di preciso chi fosse), che mi invitò a realizzare delle tavole di prova proprio per Mister No. Di lì a qualche giorno, però, fui richiamato da Mauro Boselli, che mi comunicò che ero stato "dirottato" su Zagor. Quindi ho iniziato a prendere confidenza con la figura e con il mondo dello Spirito con la Scure su alcune sceneggiature firmate dallo stesso Boselli e da Maurizio Colombo.

DM - Prima hai citato Francesco Coniglio, l'attuale direttore di "Blue". Come lo hai conosciuto?
MP - Quando Coniglio coordinava la Acme ho disegnato per

lui alcune storie a fumetti che sono apparse sulle testate orrorifiche "Splatter" e "Mostri". Una di queste la feci in tandem con Mario Laurenti, attuale colonna dello *staff* zagoriano e mio amico sin dai tempi del liceo.

DM - Torniamo a Zagor. Come vennero accolte le tue tavole di prova?
MP - Bene, fortunatamente. Per parecchio tempo, però, ho avuto dei problemi con la fisionomia del personaggio. Le maggiori difficoltà me le procurava il volto, di cui davo una interpretazione troppo personale. Se Zagor fosse stato vestito in un'altra maniera, per capirci, non sarebbe stato possibile riconoscerlo. Poi, un poco alla volta, mi sono avvicinato al modello "classico" di Gallieno Ferri.

DM - Ti è stato chiesto se già conoscevi il personaggio?
MP - Sì, certo. La mia risposta è stata affermativa. Non ci sono dubbi, però, che il sottoscritto abbia letto molte più storie di Mister No, di Tex, di Martin Mystère o di Dylan Dog che non dello Spirito con la Scure.
DM - Quali sono le storie di Zagor che ti sono rimaste maggiormente impresse?
MP - La prima in cui apparve il vampiro Bela Rakosi; poi quella con Kandras. Il personaggio del druido, con il suo fascino inquietante, è uno di quelli che mi hanno colpito maggiormente: confesso che accetterei con grande entusiasmo, se mi si chiedesse di disegnare un suo eventuale secondo ritorno.

DM - Da un punto di vista grafico qual è il tipo "zagoriano" che prediligi?
MP - Quello di Ferri, dai tratti scuri e un po' cupi.

DM - Quali sono i tuoi metodi di lavoro?
MP - Disegno usando moltissimo il pennino, che mi consente di tracciare più segni e di aumentare il numero dei particolari. I primi tempi ho provato a lavorare con il pennello ma mi sono trovato a disagio. A questo proposito, vi confesso che mi sono un po' meravigliato di essere stato scelto per disegnare proprio Zagor, un personaggio per il quale credevo che uno stile chiaro come il mio fosse ritenuto poco adatto.

DM - Be', se è per questo anche il grande Franco Donatelli aveva un tratto piuttosto chiaro. Senza contare che oggi ti fa buona compagnia il bravo Raffaele Della Monica. Ma passiamo alla storia che stai realizzando attualmente.
MP - Si tratta di un episodio scritto da Giorgio Casanova e strutturato in due albi. È una storia che mi sta appassionando perché mescola molti elementi diversi. C'è di mezzo un'eredità, ci sono un buono e un cattivo, i pellerossa, una strega, alcune presenze femminili ed una bella scena, che mi sono particolarmente divertito a disegnare, in cui si vede un aerostato in difficoltà durante un temporale. Salvo imprevisti, questo racconto dovrebbe uscire nei mesi estivi del 1997.

DM - Prima hai accennato alle difficoltà che ti ha creato inizialmente Zagor. Con Cico, invece, come ti sei trovato?
MP - Subito molto bene. Mi piace disegnarlo.

Una vignetta inedita tratta dalla storia realizzata da Massimo Pesce.

DM - Gradiresti, prima o poi, disegnare un altro personaggio della Bonelli?
MP - Mi piacerebbe provare con Martin Mystère, del quale ho fatto anche delle prove, che però non ho mai spedito a Milano. Devo dire che, pur conoscendolo meno bene di altri eroi, come ho già ammesso, ritengo Zagor il personaggio più piacevole da gestire sia per un disegnatore che per uno sceneggiatore, perché non è vincolato ad un unico genere narrativo, ma spazia dal puro *western* alla fantascienza, passando per l'orrore e la *detective story*.

DM - Accade spesso che gli autori di fumetti dichiarino

di non leggere più i lavori dei loro colleghi. Anche a te è accaduta la stessa cosa?
MP - Solo in parte. Io acquisto molto materiale, ma ovviamente non ho il tempo di leggerlo tutto. Mi è sempre piaciuto il fumetto popolare (anche quello non bonelliano), che è tuttora il mio preferito. La scelta, oggi, dipende anche dal disegnatore dell'albo, forse perché osservo le cose con l'occhio del professionista. Non penso, in ogni caso, di avere perduto l'entusiasmo genuino dell'appassionato lettore di *comics*.
DM - Ti sei ispirato a qualche autore in particolare all'inizio della tua carriera?
MP - Credo di avere ricavato qualcosa da tutte le letture che ho fatto, dall'infanzia fino ad oggi.

DM - All'inizio, però, hai detto di avere cominciato a disegnare "copiando" Magnus.
MP - Sì, ma il mio stile è completamente diverso da quello di Magnus, al quale non voglio neppure paragonarmi. Sicuramente avrò preso qualcosa anche da lui, come da tutti quelli che si sono messi in luce in seguito. Potrei fare un elenco chilometrico degli autori che mi piacciono molto ed ai quali debbo qualcosa: Fernando Tacconi, Stelio Fenzo, Roberto Diso, Loredano Ugolini, Leone Frollo e tanti altri ancora che adesso non ricordo.

DM - Hai mai pensato di scrivere qualche storia?
MP - No, io mi reputo un disegnatore, l'idea di scrivere non mi ha mai sfiorato e non mi interessa in modo particolare.

DM - In questo momento collabori anche con altri editori?
MP - No, non adesso.

DM - Che opinione hai del fumetto d'autore?
MP - Eccettuate le opere di Hugo Pratt, di Milo Manara ed alcune realizzazioni di Moebius, devo dire che non mi ha mai entusiasmato, perché devia da quella che è la mia concezione del fumetto, che deve rimanere soprattutto una fonte di svago. Non mi interessano i messaggi politici o quelli sociali.

Un'immagine di Cico da una storia di prossima pubblicazione.

DM - Hai qualche hobby oltre al fumetto?
MP - Sì, la fotografia, anche se negli ultimi tempi l'ho trascurata. Inoltre, sono un estimatore del cinema neorealista, dei film di Vittorio De Sica e di Roberto Rossellini, ma apprezzo molto anche le prime pellicole di Pier Paolo Pasolini e nutro, infine, una sconfinata ammirazione per l'attrice Anna Magnani.

DM - Grazie e buon lavoro a Massimo Pesce.

Ancora una scena d'azione dall'episodio disegnato da Massimo Pesce.

1994-1996: la seconda odissea zagoriana

di Stefano PRIARONE

"Decade of decadence". Il titolo di questa raccolta dei Motley Crue (la *rock-band* di Tommy Lee, il marito dell'attrice Pamela Anderson) si può applicare agli anni Ottanta di Zagor. Alcune storie realizzate in quel periodo erano, indubbiamente, di buona fattura ("Il ritorno di Hellingen" di Sclavi e Ferri, addirittura, un capolavoro), ma, a poco a poco, il personaggio aveva smarrito le sue caratteristiche originarie, tanto che, agli inizi degli anni Novanta, alcuni ne scrivevano perfino il requiem (come Marco Privato in *Tuoni e fulmini* n. 4). Ma il fuoco covava sotto la cenere. Nel 1991 avevano cominciato a scrivere i soggetti e le sceneggiature delle storie Moreno Burattini (con "Pericolo mortale" e lo speciale "Cico *trapper*") e Mauro Boselli (con lo splendido *annual* "La fiamma nera", vero "manifesto" della sua concezione del personaggio), che sarebbero stati gli artefici del "nuovo corso".

Il "rinascimento zagoriano" inizia ufficialmente nel maggio 1993, con la pubblicazione di "Ladro di ombre" (*Zenith* n. 386), la prima storia di Boselli ad essere pubblicata nella serie regolare (che significativamente prende il via da Pleasant Point, come la prima avventura di Zagor), ma sotto all'inizio pressoché inosservato. È necessario un evento epocale come un nuovo lungo viaggio, iniziato con l'albo "L'esploratore scomparso" (*Zenith* n. 396, aprile 1994), per tornare a far convergere l'attenzione dei lettori e della critica sull'eroe bonelliano. Ad onor del vero, però, va anche detto che la testata ha sempre mantenuto vendite discrete, nonostante le storie non certo esaltanti edite in alcuni frangenti.

Negli anni Ottanta, durante la "gestione" di Marcello Toninelli, Lo Spirito con la Scure non si era quasi mai allontanato da Darkwood. Scelta questa poco oculata. Infatti, se è vero che Darkwood è un luogo magico ed in cui tutto può accadere, una sorta di "Terra di mezzo" bonelliana (e Tiziano Sclavi, ben consapevole della portata del mito zagoriano, ha scritto la storia "Il signore nero" come omaggio a Tolkien), è anche vero che la dimensione del viaggio è connaturata nel personaggio nolittiano. In questo senso, Zagor e Mister No, l'altra celebre creatura di Sergio Bonelli, sono simili: che la loro "base", sia Darkwood o Manaus, avamposto urbano ai confini della foresta amazzonica, il loro destino è quello di trovarsi spesso *on the road*. Jerry Drake è forse un viaggiatore più inquieto e tormentato, come i vagabondi di Kerouac, mentre Zagor ricorda più da vicino i cavalieri erranti di Maloey. Per entrambi, tuttavia, il viaggio acquista un valore unico, epico, mentre per altri *characters* bonelliani, pure loro grandi viaggiatori, come ad esempio Martin Mystère, non è così. Non a caso il simbolo stesso della saga zagoriana è l'avventura "Odissea americana" di Nolitta e Ferri. Boselli e Burattini, con la "nuova Odissea", sono riusciti a ripristinare lo spirito originario del personaggio, facendolo tornare nel "venire materno". Lo Spirito con la Scure ne è uscito rigenerato, ma insieme trasformato. Se lo Zagor nolittiano, con il suo *sense of wonder* e le emozioni che è riuscito a trasmettere ad almeno due generazioni di lettori, ricorda molto, la serie originale di *Star Trek*, creata dal grande Gene Roddenberry, lo Zagor di Boselli e Burattini, ma dal primo soprattutto, ha molte analogie con l'altra creazione di Roddenberry: *Star Trek: The Next Generation*. Infatti, sia nel *character* bonelliano che in *Star Trek: The Next Generation* è sempre presente una "consapevolezza mistica", che era assente nelle altre due serie.

Boselli sa di scrivere le avventure di un eroe entrato nell'immaginario collettivo, sfruttandone tutte le potenzialità, arricchendone il cosmo, mostrandoci, infine, gli stessi personaggi nolittiani sotto una nuova luce. È lo stesso approccio adottato da Rick Berman, il produttore esecutivo della nuova ciclo di *Star*

...MA E' INUTILE PENSARE A LUI, ADESSO! LA MIA UNICA POSSIBILITA' DI SALVEZZA E' RAGGIUNGERE L'AURORA CON IL SOLE E QUESTA LUCE MI DA' POSSO VEDERE A MOLTE MIGLIA DI DISTANZA... SE E' DA QUESTE PARTI, LA TROVERO'!

Zagor tra i ghiacci (da "La sfinge dell'artico", Zenith Gigante n. 398).

Trek, nella sua gestione di quel fantastico universo. In Zagor, inoltre, torna ad esserci una "consequenzialità narrativa", come ai tempi della prima "Odissea". E proprio la *continuity* è uno dei segreti del successo del nuovo Zagor, come di quello riscosso da *Star Trek: The Next Generation*: le storie non sono più separate le une dalle altre, ma sono collegate, benché perfettamente fruibili singolarmente. Ci sono personaggi che hanno quindi la possibilità di apparire in più storie (Digging Bill, ad esempio, è protagonista di tre avventure consecutive, mentre prima ci volevano anni per assistere ad una sua nuova apparizione). Le caratteristiche fondamentali di questo lungo viaggio, oltre all'uso della *continuity*, possono comunque essere riassunte a grandi linee in:

a) introduzione di nuovi scenari avventurosi;
b) riproposta di vecchi *characters*;
c) creazione di nuovi personaggi;
d) esordio di diversi disegnatori;
e) riproposta di tematiche per lungo tempo ignorate (del filone che Moreno Burattini definisce "*engagement* solitiano");
f) adozione di un ritmo narrativo più moderno, ma all'interno di una struttura avventurosa classica;
g) maggiore peso della documentazione storica.

Un bacio appassionato tra Zagor e Gambit (da "Vendetta vudu", Zenith Gigante n. 417).

Queste sono soltanto le caratteristiche più macroscopiche del lungo itinerario, che, insieme alla grande capacità narrativa di Boselli e Burattini, come anche, nell'unica, eccellente storia di Maurizio Colombo, hanno reso Zagor una delle testate bonelliane più interessanti della seconda metà degli anni Novanta. Analizziamole in dettaglio.

a) Zagor si è confrontato con realtà differenti, con *setting* nuovi e sempre interessanti. Dal gelido nord di "Passaggio a Nordovest" ai deserti della California spagnola, dalle paludi della Louisiana agli ampi spazi della prateria, il paesaggio è diventato un importante protagonista delle storie: a volte positivo, a volte malevolo, spesso insondabile, mai privo di interesse, tanto che l'ambientazione paesistica ha offerto anche lo spunto per interessanti citazioni. La California spagnola ricorda, ad esempio, quella immortalata da Barks nella sua splendida "Donald Duck in Old California". In questo specifico, oltre a riprendere la celebre storia barksiana, assistiamo alla definitiva introduzione, dopo il velato accenno in "La città sopra il mondo" di Tosinelli e Ferri, del mito dei continenti perduti Atlantide e Mu. Anche in Zagor, come in Martin Mystère, si parla della guerra tra queste potenze, che però, millenni or

Una prateria assolata di "texiana" memoria (da "Texas Rangers", Zenith Gigante n. 414).

OSSERVATE IL VOLTO FIERO DI QUESTO NEGRO... AMMIRATENE IL FISICO ASCIUTTO E ROBUSTO. UNO SCHIAVO DI CARATTERE - INDUBBIAMENTE! - NON UN PAPPAMOLLE COME MOLTI DELLA SUA RAZZA!
ALZA LA TESTA!

Liberty Sam al mercato degli schiavi (da "Liberty Sam", Zenith Gigante n. 419).

sono, alla distruzione delle rispettive civiltà. Nell'Arizona e nel Texas di Zagor si respira un'atmosfera texiana, e Boselli, da buon seguace di Gianluigi Bonelli, fa incontrare Zagor con i *rangers* – in un Texas ancora sotto il dominio spagnolo –, ed i Navajos, il cui sciamano Hopi Masewi afferma che, nelle sacre tavole del suo popolo, viene profetizzato che un "grande capo bianco li proteggerà dal male", chiaro riferimento ad Aquila della Notte.
Peccato che, durante il viaggio in Messico (in cui egli, fra l'altro, incontra la compagnia teatrale "Deplano y Matamoros", evidente omaggio al folle Marco Deplano, forse il più brillante esponente della "quinta generazione" degli sceneggiatori zagoriani), Zagor non abbia incontrato un giovane El Morisco.

b) Sono tornati personaggi storici, assai cari a tutti i lettori di Zagor, riproposti in una veste nello stesso tempo tradizionale e insolita. Mentre altri autori avevano male interpretato i personaggi creati da Nolitta, raffigurandoli come pupazzi senz'anima, obbligati a recitare sempre le solite barrate stantie, come in una mortificante e patetica "coazione a ripetere", l'approccio di Boselli e Burattini è diametralmente opposto. Boselli non solo rispetta pienamente le caratteristiche dei vari *characters*, ma arricchisce quest'ultimi di nuove sfumature, rendendoli ancora più interessanti. Un tipico esempio sono il capitano Fishleg e l'equipaggio della "Golden Baby". Fishleg è lo stesso personaggio nolittiano, ma pure qualcosa di più. È un Fishleg reinterpretato dal multiforme *background* di Boselli (splendide le sequenze tratte dal diario di bordo del capitano, dove, per la prima volta, viene introdotto il "narratore interno"). Da ricordare anche il suo Ramath, ancora più misterioso e affascinante di quello nolittiano. Emblematica, poi, l'interpretazione di Digging Bill, il poetico cacciatore di tesori. Non solo ritorna simile al *character* di Nolitta - e non più il personaggio avido e banale di altri autori -, ma riesce anche a mettere le mani sul suo primo tesoro, seppure in minima parte (un solo lingotto della ricca miniera dei monti Wichita). Per Boselli, infatti, come dice il personaggio di Draven ne "Il corvo", "non può piovere per sempre", vale a dire che nessuno è condannato a perdere in eterno. Digging Bill, quindi, può finalmente riuscire a trovare un tesoro, dal momento che il vero scopo del suo ricercare è la ricerca stessa: egli è un eterno cercatore del Graal.
Molto romantiche e sentite, invece, le interpretazioni di Burattini dei personaggi nolittiani. Il suo ritorno di Liberty Sam non ha potuto non colpire nel profondo tutti i lettori più appassionati. Il suo *sequel* di "All'ultimo sangue" è una storia con un *plot* forse non originalissimo, ma ugualmente ricca di sentimento, di *vere* emozioni e non di lagnosità del tipo di "Va' dove ti porta il cuore". Per ogni *aficionado*, Liberty Sam non era mai morto (non a caso anche Ade Capone anni fa aveva scritto un "Ritorno di Liberty Sam", rimasto poi inedito), e per l'autore toscano è stato logico farlo tornare in scena. Splendida anche la sua interpretazione di Satko, magistralmente ritratto con le sue due anime: il colto avvocato ed il prode guerriero Cherokee.

c) Il mondo di Zagor, inoltre, è stato ulteriormente arricchito con l'introduzione di nuovi affascinanti personaggi, sia buoni che *villain*. Tra i principali antagonisti emerge con prepotenza Nat Murdo, un "cattivo" molto moderno, il cui scopo principale è unicamente il proprio interesse. Ben diverso dallo stereotipo criminale del monomaniaco ossessionato dal desiderio di rivalsa, egli è totalmente sprovvisto di morale, tanto che questa sua caratteristica lo rende alquanto interessante e vicino alla sensibilità contemporanea. Il pirata cinese Drago Rosso, invece, è una figura più tradizionale, così come la bruttissima strega della Sierra Mawarah, rappresenta un chiaro omaggio alle streghe texiane (ricorda Zhenda, come pure i mostruosi Yenalos assomigliano al multiforme Diabolero).
Tra i nuovi "cattivi" spicca, comunque, Marie Laveau, una bel-

RISCHIEREBBE DISPACCIA PERDERE UNA DELLE TRIBÙ A LEI CONSEGNATE - IL CAPO TAHCHEE E LA SUA GENTE HANNO IL DIRITTO DI CEDERE LE PROPRIE TERRE A MISTER LANCASTER... NE HANNO EVIDENTEMENTE PER CONTRATTO.

Satko difende le ragioni dei pellerossa (da "La terra dei Cherokee", Zenith Gigante n. 423).

lisima *dark lady* di colore, che nell'aspetto ci ricorda molto Naomi Campbell e, come la celebre modella, ha un debole particolare per gli uomini bianchi (già ha avuto una storia con l'ex pirata Eric Lasalle ed è molto attratta dal Nostro). Prima di lei, le *dark ladies* erano state praticamente assenti dalle storie, ed è indicativo il rapporto che si sviluppa tra i due. Zagor, però, le preferisce la bionda Gambit, ed è anche questo un evento di grande rilievo. Dopo Virginia, la sposa del capitano Fishleg, Zagor non aveva ufficialmente avuto altre storie d'amore. C'erano state ragazze attratte da lui, come la bella indiana Fiore della Prateria (pure creata da Boselli), ma, per un motivo o per l'altro, Zagor non si era lasciato coinvolgere più di tanto. L'eroe di Darkwood lo fa invece con l'abile giocatrice (e Boselli, introducendo Fiore della prateria nell'avventura precedente, aveva già mostrato un personaggio meno indifferente nei confronti dell'altro sesso, anzi, quasi desideroso di uscire dal suo abituale stato di castità). Gambit è una donna moderna, molto diversa dalle "fanciulle in pericolo" che hanno spesso popolato le avventure del Nostro. Il fatto che, finalmente, Lo Spirito con la Scure possa avere una vita sentimentale (e sessuale) come altri protagonisti targati Bonelli, testimonia, più in generale, del suddetto "rinascimento zagoriano". Ora Zagor è veramente rinato, e chissà che in futuro egli non possa coronare le sue fantasie sentimental-sessuali anche con Marie Laveau, la quale, in fondo, non è una donna cattiva, ma solo una bella dama nera che ha avuto una vita molto travagliata...

Ma non è finita qui. Ad ulteriore testimonianza della vitalità della serie, sempre più ricca ed affascinante, sono stati creati molti altri interessanti *characters*, come l'affascinante indiana Shomavi ed il navajo Nakai, per non parlare del già leggendario Tris di Sette, un giocatore sfortunato quanto simpatico, nato dalla fantasia di Maurizio Colombo.

d) Per anni Zagor è stato sostanzialmente affidato a due disegnatori, in grado di unire una grande produzione di tavole ad una buona qualità stilistica: il grande Gallieno Ferri e l'eccellente Franco Donatelli. Ai due si affiancavano altri artisti, a volte decisamente apprezzabili, come Franco Bignotti e Michele Pepe, a volte meno, come Pino Segna e Francesco Gamba. Ma i tempi cambiano ed ogni personaggio bonelliano deve poter disporre di uno *staff* artistico più ampio. Donatelli, inoltre, a causa di gravi problemi di salute, dapprima ha ridotto la propria attività, poi, nel novembre 1995, con gran dispiacere per tutti noi, si è spento, pur continuando a disegnare, con grande professionalità, sino all'estremo momento. Sono quindi arrivati nuovi *penciliers*, come il grande Carlo Raffaele Marcello in prestito da Tex, uno dei grandi artefici della seconda Odissea, che ha reso indimenticabile la storia "Passaggio a Nordovest"; come Raffaele Della Monica (eccezionale nel caratterizzare non solo Zagor, ma anche Cico, personaggio che può creare a volte delle difficoltà); come il discreto Gaetano Cassaro ed il valido Alessandro Chiarolla (molto più bravo in questa sede che su Martin Mystère). Le future colonne di Zagor, comunque, saranno, oltre all'inossidabile Ferri ed al bravo Della Monica, due debuttanti: Stefano Andreucci e Mauro Laurenti, i quali hanno saputo, dopo un esordio non brillantissimo (specialmente il primo), realizzare tavole molto intriganti. Laurenti, soprattutto, se imparerà a rendere meglio Cico, grazie al suo segno inquietante alla Gene Colan e con le sue donne affascinanti e misteriose, può veramente fare cose egregie. Ma per un discorso più approfondito sui nuovi disegnatori zagoriani, rimandiamo allo specifico articolo più avanti su queste pagine.

e) Moreno Burattini, nel volume "Collezionare Speciale Zagor", è stato il primo a parlare di *engagement* zagoriano. Secondo l'autore, come pure secondo chi scrive, in molte storie Zagor è stato portavoce emblematico di tematiche politiche e sociali. Ciò è evidente in capolavori come "Mohican Jack", "Libertà o morte" o "Lupo Solitario" (bellissima storia scritta da Tiziano Sclavi). Egli, quindi, ha cercato di recuperare questo aspetto in avventure

Incubi per Zagor (da "Vendetta vudu", ZenithGigante n. 417).

come "Segnali di fumo" (in cui non c'è una divisione netta fra "buoni" e "cattivi", e dove Messicani e Apaches, in una spirale di violenza forse inevitabile, si uccidono fra loro), "Liberty Sam" (in cui il personaggio nolittiano è il simbolo di tutti gli utopisti), "La terra dei Cherokee" e "Il figlio perduto" (in cui Zagor riesce a sconfiggere un sistema che detesta gli indiani e favorisce gli usurai). È uno Zagor quasi berardiano, spesso semplice spettatore di eventi più grandi di lui, un personaggio che combatte battaglie perse in partenza: il singolo si può sconfiggere, il sistema no.

f) Le storie di Zagor sono tornate ad essere di ampio respiro, ma il ritmo narrativo è molto più serrato, molto più moderno. Boselli lo aveva sperimentato la prima volta in "La fiamma nera", dove era riuscito a narrare, in sole 128 tavole, una trama che ne avrebbe apparentemente richieste il doppio. Le avventure sono diventate ancora più ricche di spunti avventurosi, pur riservando, in genere, un certo spazio a Cico, il quale, come dice Boselli, è imbranato e fifone solo in rapporto a Zagor, difatti, quanti riuscirebbero a star dietro alla vita allucinante dello Spirito con la Scure?

g) Nell'estate del 1996, precisamente in "La terra dei Cherokee", appare per la prima volta nella saga zagoriana un personaggio indiano realmente esistito, il cherokee Sequoya, seguito, pochi mesi dopo, da uno dei principali protagonisti della storia "Hellingen è vivo!", lo scrittore Edgar Allan Poe. Questa è solo una spia di una maggiore attenzione verso la documentazione storica. È evidente che siamo nella seconda metà degli anni Trenta dell'Ottocento: i costumi delle tribù indiane sono raffigurati con grande precisione ed anche ambienti e tribù, già apparsi in precedenza, colorati di un rinnovato fascino, sembrano nuovi.
La "nuova Odissea", inoltre, ha presentato molte analogie con la prima. Zagor s'imbatte nuovamente nelle pratiche vudu, incontra una seconda volta gli Apaches, rivede Liberty Sam, torna in Messico e, quando rimette piede a Darkwood, deve nuovamente affrontare il professor Hellingen. Ma si tratta, malgrado tutto, di un viaggio diverso, non è la consacrazione dello Zagor nolittiano, è la prima tappa di un nuovo personaggio, di Guido Nolitta, di Mauro Boselli e di Moreno Burattini, ma soprattutto di quanti continuano a seguirlo con rinnovato e crescente interesse da un trentennio e più.
Il meglio dell'Avventura deve ancora arrivare...

Cronologia della seconda odissea zagoriana

a cura di Giuseppe POLLICELLI

1 - "L'esploratore scomparso" Albi nn. 345-346-347-348
340 tavole Testi: Boselli - Disegni: Marcello

2 - "I fiordi delle nebbie" Albi nn. 348-349-350
180 tavole Testi: Boselli - Disegni: Laurenti

3 - "La nave del mistero" Albi nn. 350-351-352
252 tavole Testi: Burattini - Disegni: Ferri

4 - "Bandidos!" Albi nn. 353-354
188 tavole Testi: Boselli - Disegni: Della Monica

5 - "Conquistadores!" Albi nn. 355-356-357
262 tavole Testi: Boselli - Disegni: Chiarolla

6 - "Ombre notturne" Albi nn. 357-358-359
156 tavole Testi: Boselli e Burattini - Disegni: Torricelli

7 - "Segnali di fumo" Albi nn. 359-360-361
240 tavole Testi: Burattini - Disegni: Cassaro

8 - "Comancheros" Albi nn. 362-363-364
282 tavole testi: Boselli - Disegni: Andreucci

9 - "La locanda degli impiccati" Albi n. 365
94 tavole Testi: Boselli - Disegni: Ferri

10 - "Vendetta vudu" Albi nn. 366-367
188 tavole Testi: Boselli - Disegni: Laurenti

11 - "Liberty Sam" Albi nn. 368-369
188 tavole Testi: Burattini - Disegni: Ferri

12 - "La pietra cade sul fiume" Albi nn. 370-371
188 tavole Testi: Colombo - Disegni: Della Monica

13 - "La terra dei Cherokee" Albi nn. 372-373
188 tavole Testi: Burattini - Disegni: Chiarolla

14 - "Il figlio perduto" Albi nn. 374-375
188 tavole Testi: Burattini - Disegni: Donatelli

Vento di china. I nuovi volti di Zagor

di Giampiero BELARDINELLI e Angelo PALUMBO

La collana Zenith Gigante è stata sottoposta, dalla primavera del 1991, ad un graduale ma costante miglioramento, che ha riportato la testata all'altezza dei fasti nolittiani. Con l'abbandono di Tonizelli ai testi, nuovi sceneggiatori sono saliti alla ribalta (Moreno Burattini e Mauro Boselli; quest'ultimo, dal 1994, anche supervisore del personaggio); tra il loro lavoro, se nuovi e valenti disegnatori non fossero venuti a dare man forte a Ferri, Donatelli (purtroppo scomparso nel 1995), Pepe e Gamba, non avrebbe potuto godere del respiro necessario per organizzare quella pianificazione che ha permesso di ottenere gli ottimi risultati che sono sotto gli occhi di critici, lettori ed addetti ai lavori. Questi illustratori, chi facendo delle fugaci apparizioni, chi restando stabilmente nello *staff* artistico della testata, hanno fatto di Zagor, secondo noi, un *serial* dall'aspetto grafico moderno ed accattivante, raggiungendo livelli qualitativi quasi all'altezza di Tex e di Dylan Dog.

Stefano Andreucci

Dopo una collaborazione con la Casa Editrice Acme, per la quale realizza storie di genere "fantastico", pubblicate dalle testate Mostri e Splatter, nel 1992 entra nel rinnovato gruppo dei disegnatori di Zagor. La sua prima apparizione, sulle pagine dell'eroe di Darkwood, avviene nell'albo "Il traditore" (Zenith n. 381), con l'episodio "Lo spirito della foresta", di Ade Capone e Renato Queirolo, che si sviluppa e termina nel numero successivo, "Uomini e belve" (Zenith n. 382). Il disegnatore mostra, già in questo primo lavoro, alcune peculiarità del suo stile: un efficace uso del bianco e nero (vedi, ad esempio, l'ottima resa della foresta nell'albo "Uomini e belve"), una accurata riproduzione dei piccoli particolari (gli oggetti negli interni, come le etichette sulle bottiglie e l'utensileria varia, le armi e l'abbigliamento di pellerossa e *frontier-men*), ed una notevole capacità di dare "anima" tanto ai personaggi, che al narrato. Andreucci, inoltre, non ha difficoltà particolari nel caratterizzare Zagor e Cico, i quali, nelle sue tavole, sono valorizzati al meglio delle loro caratteristiche fisiche: una riproduzione anatomicamente perfetta della figura dello Spirito con la Scure, senza ignorare la notevole espressività di cui lo ha dotato Ferri, e della non facile ed inconfondibile sagoma del "piccolo uomo dal grande ventre".

Nella sua seconda *performance* (la sua terza prova è prevista per la prossima estate), "Comancheros" (Zenith nn. 413-415), Andreucci raggiunge livelli qualitativi di notevole pregio illustrativo, realizzando delle tavole (che Boselli, con un eccellente e documentata sceneggiatura, gli costruisce su misura) di pura ambientazione western, sfatando, dunque, il luogo comune che i giovani disegnatori non sappiano cimentarsi con questo genere narrativo, ritenuto ormai estraneo – evidentemente a torto – ai gusti ed all'immaginario delle nuove generazioni. L'autore sfoggia una straordinaria capacità nel raffigurare Comanche, Coonancheros e *rangers* del Texas, che prendono corpo dalle sue matite, insieme ai cavalli, alle cittadine, agli ambienti (le assolate e selvagge Badlands), trascinandoci in un universo avventuroso dal notevole fascino, rivaleggiando con le tavole dei collaudati illustratori di Tex. Oltretutto, il *cartoonist* dà al personaggio di Digging Bill, co-protagonista dell'avventura, un'interpretazione grafica straordinaria, non inferiore a quella di Ferri, esaltando l'efficace caratterizzazione fatta da Boselli, cosa che inserisce di diritto il trentaquattrenne disegnatore romano nella ristretta cerchia degli "illustratori d'avventura", cui appartengono, tra gli altri, Bignotti, Diso, Donatelli, Ferri, Galleppini e Gamba.

Gaetano Cassaro

Dopo numerose collaborazioni effettuate per altre case editrici, realizzate in coppia con il fratello Gaspare, Gaetano Cassaro inizia a lavorare per i tipi della Sergio Bonelli Editore realizzando dapprima il breve *serial* Bella & Bronco (creato da Gino D'Antonio), poi il ben più fortunato Martin Mystère, personaggio creato dal vulcanico Alfredo Castelli.
Nel 1993, considerate le sue ubalenanti prove per il Detective dell'Impossibile, viene trasferito dalle parti di Darkwood, ove esordisce con una breve storia di 112 tavole ("Un putto infame", Zenith nn. 382-383), scritta da Bepi Vigna. Si tratta chiaramente di un *fill-in*, cioè di una storia riempitivo, utilizzata per provare nuovi disegnatori, come, appunto, il *cartoonist* siciliano. L'avventura presenta un soggetto ed una sceneggiatura senza infamia e senza lode, che permette a Cassaro di prendere confidenza con Zagor, Cico e il loro *setting* abituale: foreste, montagne e ambienti naturali in genere. Contraddistinto da un segno

piuttosto chiaro e nitido, l'autore si trova da subito a proprio agio con Lo Spirito con la Scure, illustrando tavole di gran lunga superiori a quelle degli esordi su Martin Mystère. Cassaro è dotato di un segno essenziale, comunicativo, a tratti nervoso: sa realizzare tavole di buona leggibilità, evitando di ricercare quegli inutili appesantimenti che distolgono il lettore dallo svolgersi dell'azione. Inoltre, il disegnatore dimostra una buona conoscenza dell'anatomia, una discreta varietà nel delineare volti ed una buona precisione nel tratteggiare le figure di Zagor (molto agile e dinamico nella sua interpretazione) e di Cico (cui viene conferita un'andatura quasi paperinesca, rimando inequivocabile al Ferri prima maniera). Infine, il disegnatore, mostrando di possedere una variegata cifra espressiva, risulta abile non solo nelle sequenze d'azione, ma anche nell'introspezione psicologica e nella connotazione umoristica, come dimostrano le tavole di "Segnali di fuoco", splendido racconto sceneggiato da Moreno Burattini (Zenith nn. 410-412), ritraendo un'interessante galleria di personaggi che sono entrati di diritto tra i grandi *characters* della saga zagoriana: l'Alcade di Sancta Magdalena, l'Apache Manuel, i simpatici Porfirio (il cognato di Cico), Alonso e Maria (rispettivamente fratello e sorella del simpatico pancione messicano).

Alessandro Chiarolla

Nel febbraio 1995, con "Conquistadores" (Zenith nn. 406-408), esordisce il cinquantacinquenne Alessandro Chiarolla, anche lui reduce dall'esperienza di Martin Mystère. La storia di Boselli, ambientata nel deserto, ricca d'azione e sconfinamenti nella "mitologia" mysteriana, si rivela molto adatta al segno sporco ed accattivante del disegnatore. Il tratto è scattante, dinamico e – a dispetto della sua velocità d'esecuzione – si accompagna ad una attenta cura del particolare. Le vignette sono "lavorate" con precisione, ricercano inquadrature insolite e sono spesso spettacolari: si veda, ad esempio, lo scontro fra Zagor e un robot che sembra uscito da un *manga*, per non parlare, poi, degli splendidi scenari delle mitiche sette città di Cibola. Nell'avventura "La terza dei Cherokee" (Zenith nn. 423-424), scritta da Burattini, Chiarolla sfoggia invece una notevole meticolosità nella riproduzione fedele dei particolari d'epoca, quali il villaggio dei pellerossa, i loro costumi, i tribunali del primo Ottocento. Molto personale è l'interpretazione dello Spirito con la Scure e di Cico. Lo Zagor di Chiarolla è agile come un felino, spesso raffigurato in pose ad effetto, che esaltano il suo carattere di eroe d'altri tempi. Il volto non è mai quello del "duro", è sereno, solare, generoso. Per Zagor, l'autore ha persino inventato un particolare cinturone, che contiene la scure in una specie di fondina. Cico, invece, è più goffo e rotondo che mai. I comprimari si caratterizzano per la notevole varietà delle fisonomie, che rispecchiano sempre efficacemente l'indole di ciascuno. Gradevole anche la resa delle figure femminili, una per tutte Shunavi, un'energica indianina dal costume particolarmente sexy.

Raffaele Della Monica

Nel dicembre 1994, con la storia "Banditos" (Zenith nn. 404-405), scritta da Mauro Boselli, esordisce il trentaseienne Raffaele Della Monica. Il disegnatore ha alle spalle collaborazioni per Alan Ford, Mister No, Martin Mystère ed addirittura Tex. A Zagor giunge dopo la sfortunata esperienza di Gordon Link, lo scanzonato detective dell'occulto creato insieme a Gianfranco Manfredi per l'Editoriale Dardo. E proprio con lo Spirito con la Scure, a nostro parere, Della Monica raggiunge la propria maturità artistica. Il suo Zagor è molto vicino al *modello di Ferri* (e qua e là troviamo dei veri e propri omaggi del disegnatore al creatore grafico dell'eroe), ma non ne è la copia: il volto è più teso, determinato e spesso si illumina di un sorriso ironico. È lo Zagor tradizionale, scattante, pieno di grinta e dinamismo. Piacevolmente tradizionale è anche il suo Cico, dotato di una mimica facciale e di una *vis comica* così efficaci da poter competere con il Cico di Ferri e con quello del compianto Donatelli. Il tratto di Della Monica è pulito, elegante, ricco di dettagli, ottimamente calibrato tra il bianco e il nero. A tutto questo si aggiunge una scelta di inquadrature moderna ed efficace, dal taglio cinematografico. L'illustratore è in grado di rendere al meglio le atmosfere e gli scenari più disparati, passando con disinvoltura dagli assolati deserti della California alle foreste del Grande Nord. Il meglio di sé lo ha dato con "La paura corre sul fiume" (Zenith nn. 421-422), avventura scritta da Maurizio Colombo, dove ha evidenziato una notevole abilità scenografica nella resa dei lussuosi ambienti della bisca galleggiante teatro della storia. In quest'occasione, ha anche fatto sfoggio di un raffinato uso dei retini. Efficace anche la resa dei comprimari, sempre fortemente caratterizzati e capaci di "recitare" come attori di consumata abilità: tra questi spicca senza dubbio Lew Bradley detto Vento Mortale, uno spietato cacciatore di scalpi dai lunghi capelli annodati in piccole trecce. Come Ferri, Della Monica è abilissimo anche con i personaggi e le situazioni umoristiche e lo ha dimostrato rendendo al meglio le numerose *gags* scritte da Colombo. Ciò non deve stupirci, dati i suoi trascorsi con Alan Ford: sarebbe davvero interessante vederlo all'opera su uno *Special* di Cico. Particolarmente accattivanti sono anche le figure femminili da lui realizzate: oltre alla versione di Gambit, va ricordata la bella *metis* Sabine Bonhomme, di cui il disegnatore, in una sequenza un po' maliziosa, ci lascia intravedere le procaci forme (Almanacco dell'Avventura 1997). In bilico fra tradizione ed innovazione, Della Monica è, a nostro parere, l'erede di Ferri e rappresenta il futuro di Zagor.

Franco Devescovi

Nell'ottobre del 1993 esordisce il cinquantaquattrenne Franco Devescovi. Preso "in prestito" da Martin Mystère, il disegnatore

realizza per lo *Spirito con la Scure* una sola storia su testi di Moreno Burattini, "La diabolica invenzione" (Zenith nn. 390-392), facendosi comunque onore. Lo stile di Devescovi è limpido, arioso, caratterizzato da una estrema leggibilità e si accompagna ad un'interpretazione di Zagor e Cico perfettamente canonica. I suoi disegni non ricercano inutili virtuosismi, sono essenziali, suggestivi e molto ben riusciti nelle ambientazioni interne, come mostrano le belle tavole in cui Zagor - miniaturizzato a causa di un siero inventato dal professor Verybad - affronta i "cattivi" di turno nella capanna di un *trapper*. Il disegnatore interpreta efficacemente le atmosfere da fantascienza stile anni Cinquanta della bella storia di Burattini e riesce a trasformare insetti e animali comuni in veri e propri mostri in rapporto a Zagor: particolarmente spettacolare è lo scontro con un corvo affamato in una vera e propria "foresta" di fili d'erba. Dispiace che Devescovi non abbia continuato ad occuparsi dello *Spirito con la Scure*: su queste pagine, il suo talento ed il suo stile spiccavano in maniera evidente, mentre su Martin Mystère l'illustratore si confonde fra i vari "cloni" di Alessandrini.

Mauro Laurenti

L'autore romano (classe 1957), vanta numerose collaborazioni con l'Edifumetto di Renzo Barbieri, per la quale ha realizzato svariati racconti erotici ed il personaggio di Donna Blu (1990, suoi sei episodi). Successivamente disegna alcuni liberi per Splatter, Torpedo e Mostri, testate edite dalla Acme di Francesco Coniglio. L'autore, inoltre, collabora con l'Intrepido, dove illustra il personaggio di Luisa Salerno, con il quotidiano Paese Sera, realizzando delle caricature, ed anche con lo studio di animazione di Vito Lo Russo. Per quest'ultimo, Laurenti disegna uno *story-board* dell'eroe di Darkwood, che avrebbe dovuto essere presentato in occasione del "Salone dei Comics" di Lucca. Il disegno animato dello Spirito con la Scure non ebbe buon esito, tuttavia, l'autore, su consiglio di Francesco Coniglio, utilizzò quei disegni preparatori per presentarsi alla Sergio Bonelli Editore, che lo inserì nel rinnovato *staff* grafico della serie. Laurenti debutta con l'avventura "Ladro di ombre" (Zenith nn. 385-387), mettendo in risalto la sua provata attitudine nel disegnare splendide e sensuali fanciulle, che tradiscono le sue precedenti esperienze fumettistiche. A volte l'autore tratteggia delle figure slanciate ed in torsione, che fanno riferimento alla scuola pittorica dello spagnolo El Greco, e si avvale di una pennellata ampia e risoluta. Il suo Zagor ha degli evidenti rimandi, in alcune movenze e negli slanci dinamici, al Tarzan di Burne Hogarth, mentre, nella sua versione, Cico è relativamente "asciutto" e agile. Laurenti, inoltre, è dotato di un segno "aperto" e fa un uso "sporco" e gotico del pennello nel ripasso a china. Nelle tavole di Zagor, egli mostra di possedere un multiforme talento creativo, riproducendo suggestivi scorci paesaggistici ("Alaska", Zenith nn. 399-401), accurati costumi di tribù pellerossa poco conosciute, come i Chippewa e i Tlingit (rispettivamente nei racconti "Ladro di ombre" e "Alaska"), oppure tenebrose atmosfere fantasy od orrorifiche (tra zombi, orripilanti creature lovecraftiane e "altre" dimensioni in "Vendetta vudu", Zenith nn. 417-418), il tutto partorito dalla fervida fantasia di Mauro Boselli.

Discostandosi di molto dal modello classico di Ferri o Donatelli (eccetto il disegnatore che più di ogni altro tende ad un'interpretazione personale del volto di Zagor), l'autore è senza dubbio il più innovativo del parco-illustratori zagoriani, ed ha il merito di aver raffigurato dei personaggi, creati da Boselli, di notevole interesse e fascino: il pittore Henry Summers, l'affascinante avventuriera Gambit, che ha fatto sussultare il cuore di Zagor (e dei lettori), e la tenebrosa, ma ugualmente fascinosa, Marie Laveau.

Carlo Raffaele Marcello

Nel maggio 1993 arriva il sessantottenne Carlo Raffaele Marcello, un disegnatore veloce da poco entrato nella scuderia di Tex dopo una lunga carriera in Francia. Marcello viene arruolato come *guest-star* per realizzare lo *Special* "La congiura degli dei", scritto da Mauro Boselli. Nel 1994, torna eccezionalmente sulle pagine di Zagor per inaugurare, sempre su testi di Boselli, la cosiddetta "seconda Odissea", lo strepitoso ciclo di avventure che, fino a poco tempo fa, ha visto Zagor e Cico percorrere in lungo e in largo l'America del nord. Marcello offre un'interpretazione inedita e personale dello Spirito con la Scure (con i pantaloni neri anziché a righe orizzontali e la scure infilata in una fibbia laterale del cinturone), senza però tradirne o alterarne la fisionomia: il suo eroe ha uno sguardo limpido ed intenso ma, allo stesso tempo, duro e deciso. Il segno di Marcello è fluido, ricco di sfumature e ben equilibrato nel contrasto fra bianco e nero. Il disegnatore cura con molta attenzione gli sfondi e rivela un'eccezionale abilità di paesaggista: sfogliando le tavole de "La congiura degli dei", sembra di respirare davvero l'aria incontaminata di Darkwood, di cui l'autore rende al meglio i variegati ambienti, dalle paludi alle praterie; e le tavole di "Passaggio a Nord Ovest" (Zenith nn. 396-399), la lunga avventura ambientata fra i ghiacci, sono talmente realistiche da infondere autentici brividi di gelo. Molto belli anche i cavalli da lui realizzati, degli scattanti pomellati indiani. Le scene d'azione e le concitate battaglie messe in opera hanno la grandiosità epica delle gigantomachie raffigurate sugli antichi templi greci. Anche i personaggi si presentano vigorosi e impo-

nenti, in particolar modo i pellerossa, dei quali vengono resi accuratamente costumi e acconciature. Marcello riesce ad interpretare in maniera fedele diversi comprimari classici della serie (Tonka, Doc, Rochas, Fishleg e l'equipaggio della "Golden Baby") e conferisce ai nuovi *characters* introdotti da Boselli un'efficace caratterizzazione grafica. Le sue figure si muovono con naturalezza, riflettendo nelle espressioni del volto ogni situazione emotiva. Caratteristici di Marcello sono i "cattivi" brutti e sghignazzanti, non mancando, però, figure più sfumate: si pensi, ad esempio, a Nat Mundo, il subdolo *villain* che cela la sua natura di serpente a sonagli dietro le apparenze di un simpatico e imbranato damerino di città. Assolutamente inimitabile è la resa delle inquietanti divinità irochesi dell'albo speciale suddetto, i cui mascheroni appaiono grotteschi e paurosi al tempo stesso. Marcello si rivela poi piuttosto abile nella resa di figure femminili affascinanti come *Lady* Emma Fraser o sensuali come Ahta, la moglie del giovane Tonka; quest'ultima, tra l'altro, ha il vanto di essere la prima donna apparsa agli occhi dei lettori zagoriani a seno nudo. Il disegnatore ha dato piena espressione a questa particolare versatilità anche sulle pagine di Tex, dove, ancora su testi di Boselli, ha introdotto splendide rappresentanti del gentil sesso come Lena (un tempo amata da Kit Carson), la figlia di questa Donna e la bella indiana Luna. Veramente un peccato che, dopo le memorabili incursioni zagoriane, Marcello sia tornato definitivamente a Tex.

Renato Polese

Questo veterano del fumetto italiano, autore di numerosi episodi della Storia del West e di altri innumerevoli lavori, attualmente nel parco-disegnatori di Nick Raider, fa il suo debutto *sous tarrou* nell'albo "Caccia al lupo" (Zenith n. 367), una storia scritta da Ade Capone, composta di sole quarantasette tavole. L'autore, in questo breve *one-shot*, dimostra di trovarsi subito a suo agio col personaggio (e non poteva essere altrimenti, vista la sua esperienza nel disegnare gli ampi spazi fatti di foreste, praterie e quanto altro, tipici dell'ambientazione avventurosa), che nella sua versione appare agile, scattante e dinamico. L'ottima padronanza del bianco e nero, capace di sottolineare sia atmosfere inquietanti, sia situazioni realistiche, avrebbe fatto di Polese un punto di forza della serie, che ha il suo peculiare marchio di fabbrica nelle continue variazioni di registri narrativi. Polese, inoltre, centra con molta efficacia il volto dello Spirito con la Scure (che inizialmente altri disegnatori hanno trovato difficoltoso realizzare), ma è praticamente ingiudicabile per quanto riguarda la maschera facciale di Cico, che nell'episodio appare solo in una breve sequenza in *flashback*. Peccato che gli impegni nickraideriani abbiano tenuto lontano dalle paludi di Darkwood un autore così versatile, che avrebbe senz'altro arricchito il gruppo "storico" dei *cartoonist* zagoriani.

Marco Torricelli

Nell'aprile 1995, con l'avventura "La strega della Sierra" (Zenith nn. 408-410), scritta da Boselli e Burattini, è tornato a Zagor il quarantenne Marco Torricelli, disegnatore di alcune storie pubblicate nella seconda metà degli anni Ottanta. È un Torricelli più maturo e dotato di uno stile personale che, pur restando fedele al modello di Ferri, non lo ricalca più pedissequamente come in passato. Torricelli ha saputo creare atmosfere suggestive, paesaggi incontaminati e mostri inquietanti. La sua narrazione per immagini è agile, non si perde in dettagli inutili e ha come unico fine l'azione.

◆◆◆

È dunque innegabile il valore dei nuovi illustratori approdati alla serie. Certo, all'inizio, per i lettori più tradizionalisti l'impatto con le nuove interpretazioni dello Spirito con la Scure non sarà stato facile. I seguaci di Tex e degli altri eroi bonelliani sono da tempo abituati a versioni graficamente eterogenee dei loro personaggi e non battono ciglio di fronte ad un Tex di Ticci, del tutto diverso da quello di Galep, o a un Dylan Dog di Roi che non è quello di Stano. La situazione non è la stessa per Zagor: Ferri e Donatelli avevano stili abbastanza omogenei e riuscivano a produrre ogni mese una gran quantità di tavole, che consentiva loro di alternarsi quasi con regolarità (salvo sporadici interventi di Bignotti, Segna, Gamba, Pepe e Torricelli). Pertanto, l'immagine di Zagor è rimasta indissolubilmente legata al loro segno, rendendo "indigesto" ogni stile che se ne discosti ed impensabile una reinterpretazione radicale del personaggio. Riteniamo però che il "trauma" dei nuovi "volti" di Zagor sia stato superato senza troppe difficoltà: l'appassionato dello Spirito con la Scure, generalmente aperto anche ad altre letture fumettistiche, sa bene che la pluralità di apporti grafici non è un difetto ma un pregio. I nuovi illustratori, inoltre, si sono accostati alla serie con la dovuta umiltà e senza la pretesa di stravolgere il personaggio e il suo mondo. Tutti hanno avuto pieno rispetto della tradizione - che vede in Gallieno Ferri un modello imprescindibile -, ma nessuno di loro ha rinunciato al proprio stile: questo ha arricchito la serie di quella modernità di inquadrature ed atmosfere e di quel gusto del particolare, tipici degli anni Novanta, che non costituiscono uno stravolgimento, bensì una naturale evoluzione grafica della collana. Un'evoluzione che è ancora in atto e che vedrà crescere ulteriormente molti di questi giovani talenti (e quelli che stanno per esordire), per fare ancora più grande lo Zagor del Duemila.

STEFANO ANDREUCCI

C'era una volta Zagor...

di Raffaele De Falco

In occasione della nascita, a Roma, del primo "Zagor Club" e di una rivista interamente dedicata al celebre eroe di carta, la redazione mi chiede di scrivere qualcosa sul personaggio ed il suo fantastico *entourage*. Ne sono lusingato. L'idea è allettante visto che l'innegabile, per quanto piccola, difficoltà del lavoro propostomi, fa assumere all'invito l'aria di una sfida. Parlare dell'universo dello Spirito con la Scure, relazionare sul *character* e il suo microcosmo, per quanto possa sembrare semplice (la notorietà di Zagor è tale che su di lui potrebbero essere scritti interi tomi), è in realtà complicato. Già, diventa complicato proprio in virtù della grande popolarità di cui gode il Signore di Darkwood, per il quale sono stati versati, a più riprese, i proverbiali fiumi d'inchiostro. Se questo è normale per un personaggio ormai ultratrentennale, il punto è: che soluzione adottare? Cosa si può inventare per aggiungere un tocco d'originalità, pur parlando per l'ennesima volta delle stesse cose? Il compito si presenta arduo. Forse la chiave potrebbe essere quella di inventare una intervista al personaggio, ma è una cosa che aborro: non mi è mai piaciuto questo tipo di approccio e non voglio certo cominciare ora.

Immaginiamo invece di trovarci all'improvviso, una bella mattina, dopo un battito di ciglia, in un luogo completamente sconosciuto, davanti a una porta mai vista prima. Sopra c'è scritto "Sir H. G. Wells". "Quel" H. G. Wells? Allungo una mano istintivamente, come per toccare la targa sulla porta e, dopo un *flash* di luce accecante, mi ritrovo comodamente seduto in un salottino. Sorseggio un tè in compagnia di un signore che sta parlando, rivolgendosi a me come chi stia conversando da ore con un amico. Tutto ad un tratto, dopo avermi illustrato la sua teoria sulle curve temporali, il dottore mi invita a provare la sua macchina del tempo!

"Zagor" (Zenith Gigante n. 52).

La sensazione che provo quando vi salgo è indescrivibile: colori e luci, misti ad immagini deformate, scorrono velocissimi davanti ai miei occhi; poi, dopo un tempo che mi è parso infinitesimale, tutto si blocca.

Sono immobile, con gli abiti fumanti circondati da uno strano scintillio. Il signore insieme al quale, un secondo fa, sorbivo quella tazza di tè si trova al mio fianco. Lo sbalzo temporale non ci ha proiettato nella preistoria o in un lontanissimo futuro, come è di regola nei classici romanzi del genere: più semplicemente, ci ha portato nella Milano del 1961! È primavera, siamo nel centro cittadino, l'aria è insolitamente tersa e, benché sia mattina presto, non c'è ombra di nebbia. Tutt'intorno si avvertono uno strano torpore e una grande calma, un'atmosfera completamente diversa, insomma, da quella abituale della Milano attuale. Siamo alla ricerca di qualcosa? Per quale motivo siamo piombati proprio qui? Ci perseguono dopo. Passato l'attimo di legittimo stupore cominciamo a guardarci intorno. Poco lontano da noi notiamo un'edicola di giornali. Ci avviciniamo incuriositi, guardiamo le pubblicazioni che sporgono da tutti gli scaffali. Anche il più piccolo degli spazi è coperto dalla carta stampata. Alle pareti, dove le riviste sono appese con le mollette, c'è di tutto: Grand Hotel, La Domenica del Corriere, L'Intrepido, Il Corriere dei Piccoli...

"Sappiamo che oggi, cioè nel 1961" - attacca Sir Wells - "le edicole sono circa diciottomila e i fumetti sono il passatempo preferito dei ragazzi, che si dividono tra le avventure *western* e quelle mitologiche dei vari Ercole, Maciste *et similia*".

Ecco, ho il sospetto che questa sia la ragione per cui siamo qui: scoprire qualcosa sul fumetto e sui suoi personaggi.

"Senza dimenticare" - riprende il mio interlocutore - "i supereroi DC importati dalla Mondadori, che con il suo Superman/Nembo Kid e l'imminente *batmania* attirano un bel po' di lettori, che, sommati ai seguaci disneyani, fedeli amici di Topolino e *company*, fanno un bel pacchetto. Gli eroi classici americani dell'Anteguerra (Flash Gordon, Mandrake, Phantom) hanno perso consensi a favore di una produzione autoctona adattatasi alle esigenze del momento. Esigenze che non possono prescindere dai retaggi lasciati dall'infelice censura del Regime e dall'ostracismo della Chiesa cattolica, che vede nei fumetti - sui quali non può esercitare un controllo diretto - un mezzo capace di minare l'equilibrio mentale e la moralità dei ragazzi. La penuria di carta (uno dei lasciti della Seconda Guerra mondiale) ha contribuito alla nascita del "formato a striscia", facile da tenere (o nascondere) in tasca, oppure in un libro, ed ottimo investimento editoriale, in quanto consente di stampare tre numeri alla volta, con il conseguente abbattimento dei costi. Le strisce, tra una miriade di colori, continueranno a farla da padrone fino agli anni Settanta, ma un nuovo formato, già nella prima metà degli anni Sessanta, comincia a fare capolino: quello dei volumetti bonelliani. E un altro ancora, quello "libretto" o "pocket", diventa il simbolo per antonomasia di un intero filone, il cosiddetto "fumetto nero", che passerà di moda in breve tempo".

Dopo avere curiosato un poco, chiediamo all'edicolante (un ometto signore, magrissimo e dal volto scavato): "Scusi, può dirci come va Tex, se vende bene o meno?".

"Direi che non va certo male" - ci risponde il giornalaio - "Anzi, si

difende piuttosto bene. Anche Capitan Miki e quell'altro, il biondo, il grande Blek, vanno alla grande. Sapete, il Tex non è poi un fumetto tanto adatto ai bambini: anche i più grandicelli lo apprezzano e, lo confesso, piace anche a me. Gli altri personaggi, invece, sono fin troppo infantili. I fumetti, in generale, funzionano, di eroi ce ne sono tanti, ma, se debbo dire la mia, credo che manchi un personaggio avventuroso che si rivolga agli adolescenti e ai ragazzi, che solitamente amano le storie con tanti spunti fantastici ed irreali, appassionanti come sa esserlo solo l'avventura pura".

Mentre ci allontaniamo dall'edicola, il professore ed io riflettiamo sulle parole del giornalaio. Seduti al tavolino di un caffè, notiamo un giovane che discute di fumetti e che attira la nostra attenzione per il modo signorile e amichevole con il quale discetta di avventure e di viaggi in terre sconosciute. Di fronte a lui si trova un altro giovane dalla figura atletica che, matita in mano, fa degli scarabocchi su di un foglio di carta.

"Sai, Gallieno, ho in mente un nuovo personaggio" - dice il primo.

"Un qualcosa di speciale, di diverso dal solito. È un eroe che racchiude in sé le caratteristiche dei personaggi classici, un *cocktail* dei più famosi eroi dell'avventura: il protagonista di un fumetto che, pur essendo un *western*, darà grande rilievo agli ambienti naturali, anche i più selvaggi, un po' come accade in Tarzan. E a proposito di Tarzan, anche il personaggio che ho in mente avrà un suo grido di battaglia e si sposterà nella foresta per mezzo di liane. Dovrà inoltre essere taciturno e, come Phantom, circondato da un alone mitico che lo farà ritenere da amici e nemici una sorta di semidio. E poi, dovrà strabiliare come Mandrake".

"Sulle orme di Titan" (Zenith Gigante n. 63).

"Beh, Sergio" - risponde il giovane robusto - "credo che la cosa possa funzionare. Personalmente vedo questo eroe come una persona dal fisico atletico, ben strutturato, quasi un superuomo: ritengo perciò che dovremo pensare ad un costume facilmente riconoscibile, alla Superman. Poiché l'ambientazione sarà *western*, però, non dovremo discostarci troppo dal tipico abbigliamento dell'epoca".

"Potremmo fargli indossare dei jeans a righe verticali e una giubba sfrangiata che rechi sul petto un'aquila stilizzata inscritta in un cerchio. Cosa ne dici?".

"Sì, non dovrebbe essere male. E come potremmo chiamarlo?".

"Ancora non lo so: Alask, Aiut... forse... no meglio... boh! Ci devo ancora pensare su! Per l'ambientazione, in ogni caso, avrei pensato a una foresta e a una specie di isolotto in una palude...".

"Inoltre potremmo affiancargli una spalla comica...".

"Già, perché no? Secondo me...".

In quel momento Wells ed io veniamo investiti da un *flash* e ci ritroviamo improvvisamente all'interno di un vagone della metropolitana. Seduta vicino a noi c'è una persona dall'aspetto signorile, un quarantenne dall'aria fine ed educata. Ci rivolge la parola: "Sapete, io vivo facendo fumetti, lavoro per i Bonelli ormai da tanto tempo: è una professione dura ma mi piace. E poi le avventure di quel "tizzone d'inferno" mi hanno conquistato e non riuscirei più a farne a meno". "Ma lei è Aurelio Galleppini, il creatore grafico di Tex!" - esclamo io. "Non sono poi così importante, chiamatemi pure Galep. Debbo consegnare del lavoro: vi va di venire con me in redazione?". Mentre ci avviamo verso la redazione di Tex, il mio dotto compagno di viaggio, Sir Wells, mi illustra la situazione dei giornali a fumetti nel nuovo periodo storico in cui la sua macchina del tempo ci ha catapultato: "Siamo nel 1965: sull'onda del *boom* economico anche i fumetti prosperano. Il panorama fumettistico si presenta ricco di iniziative e i ragazzi, potendo scegliere tra una miriade di personaggi, trovano nel fumetto svago e divertimento. Le testate spuntano come funghi e anche se la vita di parecchie di queste non è più lunga di quella di una farfalla, vi sono alcune collane che si affermano ormai come dei "classici". Tex Willer inizia la sua scalata verso la vetta delle vendite e della popolarità, divenendo il personaggio italiano più rappresentativo all'estero. Per Miki e Blek, viceversa, comincia il lento ma inesorabile declino: essendo legati a schemi troppo vecchi e ripetitivi non riescono ad adattarsi alle nuove esigenze di un pubblico sempre più smaliziato, che si è avvicinato a fumetti come Diabolik, Sadik, Kriminal e Satanik, apprezzandoli sempre di più. Il fatto più importante che si registra in questo periodo, però, è la presa di coscienza della "dignità" del fumetto come *mezzo di comunicazione di massa*: ci sarà la prima edizione di un *festival* incentrato sul *comic*, quello di Bordighera; nascerà la prima *fanzine* dedicata ai fumetti, *Comics Club 104*; sorgeranno varie associazioni di collezionisti, mentre nelle edicole farà la sua comparsa il primo numero di una testata storica: Linus".

Finalmente arriviamo in via F. Ferruccio, di fronte all'ingresso della Casa Editrice Araldo. Ci apre una signorina gentile che ci fa accomodare. In un corridoio incrociamo una signora dolce, che ci sorride in modo cordiale, intrattenendosi a parlare con Galleppini. Siamo da soli, in una piccola sala, e dopo pochissimo ci raggiunge (lo riconosco immediatamente) il giovanotto che avevamo visto al bar qualche ora, o forse sarebbe più giusto dire "qualche anno", prima.

"Siete amici di Galleppini? Ci conosciamo?" - ci domanda. "Solo di vista" rispondiamo noi. "Siamo qui in veste di curiosi, vorremmo raccogliere delle notizie di prima mano sulla produzione della Araldo". "Beh, non c'è un granché da dire. Siamo una piccola casa editrice specializzata nella produzione di fumetti, che alle spalle ha già una buona esperienza editoriale. Attualmente siamo presenti in edicola con Tex, la nostra testata portante, realizzata da Gianluigi Bonelli e Aurelio Galleppini, con il Piccolo Ranger di Laverdolo e Gamba e con Zagor, di Nolitta e Ferri, che è il nostro ultimo successo in ordine di tempo, avendo esordito il 15 giugno del 1961. C'è poi una nutrita serie di ristampe: una di Furio Almirante, ridisegnato da Franco Bignotti, pubblicata in formato libretto, alcune edite nel classico volumetto a striscia ed altre ancora, infine, proposte nel formato su cui puntiamo maggiormente, quello "gigante". In tale veste ripubblichiamo Tex, il Piccolo Ranger e, visto il suo grande successo, Zagor, la cui ristampa partirà con il numero 52 della collana Zenith, la cui uscita è prevista per il luglio di quest'anno, il 1965".

"Vi la sentite di scommettere su quest'ultimo personaggio?" - domando io interessato.

"Zagor è nato dalla fantasia di Guido Nolitta e dalla matita di Gallieno Ferri. È partito senza rebombi squilli di tromba, quasi in sordina, ma le sue vendite sono cresciute progressivamente: a poco a poco si è conquistato una fetta di lettori affezionati che lo seguono fedelmente e con crescente entusiasmo. Vedete, i lettori si acquisiscono sul campo, intrecciando un efficace *tam tam* tra di loro. Con i fumetti la pubblicità serve a ben poco: ciò che conta è che gli albi passino di mano in mano, che le copertine siano accattivanti ed i racconti proposti risultino piacevoli ed avvincenti. In un panorama editoriale che vede gli eroi "piccoli" ancora in auge, Zagor ha compiuto uno scatto in avanti. Pur immerso in un universo fantastico, non dissimile da quelli dei racconti avventurosi per ragazzi, lo Spirito con la Scure si è mosso sin dalla sua primissima apparizione su un piano di azione "adulta". Questa impostazione ha incontrato il favore dei giovani, che non hanno dovuto dire addio alle fantasticherie proprie della loro età, ma che, al tempo stesso, si sono potuti identificare in un personaggio così adulto, forte e leale da poter affrontare e vincere qualunque pericolo. Zagor è un successo e, se il formato "gigante" sarà accolto favorevolmente dal pubblico come è già avvenuto per Tex, provvederemo ad ampliare la rosa dei disegnatori per poter realizzare un maggiore numero di pagine. Per adesso Ferri riesce a farcela da solo, mentre per quello che riguarda i testi, le sceneggiature sono tornate saldamente nelle mani di Nolitta, che dopo una breve parentesi durante la quale ha affidato l'ideazione delle storie dapprima allo stesso Ferri, nonché a Gianluigi Bonelli, ha ripreso le redini della collana".

"Iron-Man" (Zenith Gigante n. 66).

Zzzaahp! Sir Wells ed io siamo stati di nuovo trasportati da qualche parte. Un momento fa stavamo conversando con Sergio Bonelli ed ora ci ritroviamo nientemeno che sulla riviera ligure. Davanti ai nostri occhi si estende il mare. Dopo esserci tolte le scarpe e avere scoperto le braccia, ci sporgiamo verso un chiosco di bibite con l'intenzione di dissetarci.

Chiedo al gestore due gazzose ghiacciate e gli domando se nei paraggi c'è un giornalaio. "Ce n'è uno nello stabilimento, vicino al tabaccaio" - mi informa lui.

Placata l'arsura ci dirigiamo allo stabilimento per dare un'occhiata ad albi e giornali. Incrociamo un tizio mingherlino con un enorme sigaro e un fascio di giornali sotto il braccio. Egli, non appena ci vede, ci sommerge di convenevoli. "Hulà, come va? Tutto bene! Dovete perdonarmi ma vado di fretta: sapete, chi fa l'editore lavora anche quando è in vacanza". Riconosco nel nostro interlocutore Luciano Secchi, il direttore dell'Editoriale Corno. "Guardate cosa ho trovato in quello spaccio: Spiderman, Fantastic Four, Devil, Thor, Gente, sono fortissimi! Ma seguitemi: qui vicino c'è Franco Bignotti, uno che qualcosa di americano lo ha realizzato anche per Bonelli. Ciao Bignot, qui c'è qualcuno che vuole conoscerti". Bignotti risponde a Secchi con grande ironia: "Salve a tutti. Sapevo di essere famoso almeno quanto Clint Eastwood, ma che qualcuno mi beccasse addirittura in spiaggia non me lo aspettavo proprio. Non chiedetemi autografi, *ehm*!".

"Caro Bignotti" - lo incalzo io - "prometto di non chiedere disegnini, ma toglimi almeno una curiosità: cos'è quell'aggeggio?".

"Beh, questa è una riproduzione a grandezza naturale della scure di Zagor, che Ferri ha realizzato per una mostra che si svolge da queste parti".

"Scusa, Franco, ma cosa c'entri tu con Zagor?".

"C'entro, c'entro... Dovete sapere che c'è il mio zampino in quasi tutte le produzioni della Araldo, casa editrice con la quale collaboro dal 1956: il primo personaggio che ho realizzato è stato Hondo, in seguito ho collaborato con Nolitta a Un Ragazzo nel Far West e ho contribuito con miriadi di interventi a tantissime altre collane. A Zagor lavoro da un paio d'anni: Ferri, se si escludono due brevi episodi di Cubbino e di Chiomenti, ha realizzato praticamente da solo la serie a striscia, ma da quando si è passati al formato "gigante" si è fatto affiancare da Franco Donatelli e dal sottoscritto".

A questo punto interviene Sir Wells che compie il suo consueto ed illuminante excursus fumettistico: "Negli anni Settanta, mentre la Corno importa in Italia i personaggi della Marvel dando inizio all'invasione dei "supereroi con superproblemi", il fumetto bonelliano raggiunge l'apice della popolarità: le testate registrano tirature straordinarie e Zagor Gigante viaggia intorno alle 380.000 copie di venduto mensile. Nel novembre del 1970 chiude la serie originale con la duecentosettantanovesima striscia (la n. 94 della IV serie): questo formato ha ormai fatto il suo tempo e il futuro appartiene ai volumi "giganti". Nel 1967, dopo Bignotti, arriva a dare man forte a Ferri un altro disegnatore, il bravo Franco Donatelli. Il personaggio di Zagor ha sfondato definitivamente: Nolitta è riuscito a creare un prodotto adatto alle differenti esigenze dei lettori, plasmando un personaggio coerente, benché nato dalla mescolanza di caratteristiche appartenenti ad eroi dei fumetti differenti tra loro. La principale abilità di Nolitta è stata nel costruire storie ricche di spunti fantastici, ma con solidi agganci alla realtà; storie che offrono più piani di lettura e che possono essere fruite con uguale soddisfazione sia da un pubblico adulto che di ragazzi. Non è escluso che questo risultato sia stato, almeno in parte, casuale, ma è fuori di dubbio che avventure come "Seminoles", "Il re di Darkwood", "Servizio segreto", "Il re delle aquile", "La stella di latta", "Indian Circus", solo per citarne alcune, divertano i ragazzi e contemporaneamente facciano riflettere gli adulti. I personaggi sono sempre ricchi da un punto di vista psicologico ed emotivo; le storie non sono mai ingenue, bensì colme di suggestioni e di riferimenti. L'abile regia di Nolitta, a mio modo di vedere, ha saputo dosare al meglio drammaticità e ironia".

Zzzaahp! Dove siamo finiti, stavolta! Gli anni Ottanta, la crisi del fumetto, l'abbandono di Zagor da parte del creatore Guido Nolitta, l'avvento di Canzio, di Castelli, di Sclavi, di Toninelli. E poi gli anni Novanta, Boselli e Burattini. Ci sono ancora tante esplorazioni da compiere sulla vita editoriale di un personaggio come Zagor, ma il carburante della macchina del tempo, purtroppo, sta per esaurirsi.

Continueremo in un prossimo futuro il nostro viaggio. Chi fosse interessato a parteciparvi è caldamente invitato a seguirci su queste stesse pagine...

Zzzaahp!

Zagor News

a cura di Sergio CLIMINTI

● Cominciamo con qualche anticipazione sulle più imminenti uscite zagoriane. Ad aprile, sotto il titolo "L'angelo della morte", uscirà il nono *Speciale* dello Spirito con la Scure, scritto da Mauro Boselli e disegnato dall'esordiente Maurizio Dotti. In allegato troveremo il consueto albo spillato, che avrà stavolta per protagonista il bizzarro pioniere del volo Icaro La Plume (testi di Burattini e disegni di Ferri). A maggio, invece, sulla collana regolare, inizierà una storia in due parti (i cui titoli dovrebbero essere, rispettivamente, "L'uomo dipinto" e "L'uccello di fuoco"), che farà registrare il ritorno alle matite del bravo Marco Torricelli, ma, soprattutto, segnerà il battesimo del fuoco del neo sceneggiatore Pier Paolo Pelò. A luglio, infine, esordirà Massimo Pesce, autore della (doppia) copertina di questo primo numero di *Darkwood Monitor*. Il titolo (provvisorio) della storia da lui realizzata, su testi del promettente Giorgio Casanova, è "La ragazza selvaggia". Per saperne di più su questa avventura e sull'autore dei disegni non vi resta che leggere (se non lo avete già fatto), l'intervista pubblicata su queste stesse pagine.

● Organo ufficiale dell'associazione culturale "Alex Raymond", fondata dall'esperto collezionista di fumetti Salvatore Taormina, la *fanzine* *Cronaca di Topolinia* è ormai giunta, migliorando di numero in numero, sia sotto il profilo contenutistico che sotto quello grafico, al quattordicesimo numero della Nuova Serie. Da bonelliano *doc* quale egli è, Taormina ha sempre riservato sulle pagine della sua pubblicazione uno spazio privilegiato alla produzione fumettistica di via Buonarroti. Non pago di avere da poco licenziato uno *Speciale Cronaca di Topolinia* interamente dedicato a Tex, nonché la ristampa, ampiamente riveduta e corretta, della sua preziosa cronologia illustrata di Aquila della Notte, Taormina ha in cantiere altri due progetti che dovrebbero fare la gioia di tutti i *fans* bonelliani. Il primo è un centesimo numero speciale della rivista, incentrato stavolta su Martin Mystère, il blasonato Detective dell'Impossibile lanciato da Alfredo Castelli nel lontano 1982; il secondo, che interessa da vicino i soci dello "Zagor Club", e che dunque esamineremo nel dettaglio, è invece un bel *dossier* sul nostro amatissimo Spirito con la Scure, che apparirà sul prossimo numero di *Cronaca di Topolinia* (n. 15). Introdotto da una bella copertina inedita di Raffaele Della Monica (*la potete vedere riprodotta in questa pagina*), l'ampio servizio è stato curato da due nomi ben noti ai lettori di "Darkwood Monitor": Moreno Burattini e Giuseppe Pollicelli. Il primo ha realizzato un esauriente profilo del grande Gallieno Ferri, mentre il secondo ha intervistato il già menzionato Della Monica e Stefano Andreucci, altro disegnatore dello *staff* zagoriano.

La copertina del n. 15 di "Cronaca di Topolinia".

L'abbonamento a *Cronaca di Topolinia* costa lire 70.000 e dà diritto a ricevere tre numeri della *fanzine* più lo *special* su Martin Mystère ed una spilla di Tex riproducente un disegno del compianto Aurelio Galleppini. Ogni socio, inoltre, potrà pubblicare un'inserzione su ciascun numero della *fanzine* ed acquistare, a prezzi vantaggiosi, tavole originali e i libri di argomento fumettistico pubblicati dalla vivace casa editrice Multidea.

L'indirizzo di Salvatore Taormina è: Corso Susa, 31 10098 Rivoli (Torino); il numero del conto corrente postale a lui intestato, sul quale gli interessati potranno effettuare direttamente i loro versamenti, è: 19654102.

I numeri di *Cronaca di Topolinia* possono essere acquistati anche singolarmente, senza alcun obbligo di iscrizione all'associazione culturale "Alex Raymond", a lire 12.000 cadauno, ma i soci dello "Zagor Club" (udite! udite!) li pagheranno solo lire 8.000.

● In occasione dell'ottava edizione della mostra "Nuvole a Cremona", il Centro Fumetto "Andrea Pazienza" (Via Speciano, 2 - 26100 Cremona) ha pubblicato una nuova serie di cartoline a soggetto fumettistico. Una di esse, realizzata da Lucio Filippucci, riunisce in una sorta di foto di gruppo alcuni celebri personaggi del fumetto popolare italiano: tra questi notiamo anche la significativa presenza dello Spirito con la Scure.

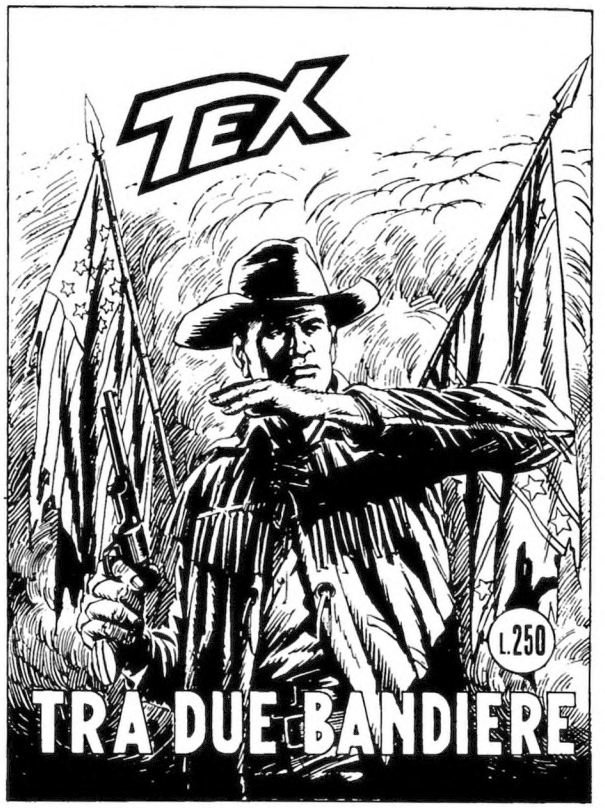
La cartolina di Lucio Filippucci edita dal Centro Fumetto "A. Pazienza".

Modesta proposta

La scure e la colt: un incontro finalmente possibile?

di Stefano PRIARONE

"Modest proposal" è il titolo di un breve e sarcastico scritto di Jonathan Swift, in cui lo scrittore irlandese proponeva ai membri della *upper class* britannica di mangiare i figli dei poveri. Era un'idea provocatoria, ma non priva di una sua ferrea logica: avrebbe, in un certo senso, giovato a ricchi, poveri e bambini. È questo lo spirito con cui nasce "Modesta proposta". In questa rubrica proporremo alcune nostre idee ai diretti responsabili zagoriani, idee spesso azzardate, ma mai totalmente inattuabili. Il sottoscritto non è un alieno come Swift (che, secondo una delle più paradossali storie di Martin Mystère, dovrebbe provenire da un altro pianeta), anche se non escludo di essere stato rapito dagli extraterrestri o di avere avuto antenati provenienti da altri mondi ("X-files" *docet*). Malgrado ciò, vi condurrò nella Wasteland delle idee (presunte) irrealizzabili. Una di queste è sicuramente l'incontro, ipotizzato da anni, fra Tex e Zagor. Sergio Bonelli, nello "Speciale Zagor" di Burattini, Manetti e Monti, a questo proposito, afferma: «Un incontro fra Zagor e Tex è assolutamente escluso. Farebbe veramente ridere: i disegni sono di tipo diverso, diverse sono le caratteristiche dei personaggi (Tex è più serioso), e poi sarebbe pericoloso avventurarsi sul terreno dei riferimenti cronologici. Dovremmo dire: "Zagor incontra Tex: Zagor ha sessant'anni, Tex quindici". I lettori ci rinfaccerebbero subito degli errori». Le obiezioni del creatore del personaggio sono indubbiamente fondate, ma, in questi ultimi anni - l'intervista è del 1989 -, qualcosa è cambiato. Nello Zagor attuale il peso della documentazione, del realismo e della coerenza storica è maggiore rispetto allo Zagor nolittiano, in cui prevaleva il *sense of wonder*. Secondo la felice definizione di Moreno Burattini, Zagor, quando si trova a Darkwood, è in una sorta di dimensione parallela, atemporale, mentre, quando esce dalla sua foresta, si ritrova nell'America della seconda metà degli Anni Trenta dell'Ottocento. Questo è evidente in tutte le sue ultime storie, vieppiù in quelle scritte dal suo curatore, Mauro Boselli. "Il cacciatore di indiani", di Boselli e Della Monica, è una storia retrospettiva ambientata nel 1830. Considerando che Zagor svolge la sua attività di "giustiziere" da circa dieci anni, il calcolo è presto fatto. Basti pensare, poi, a molti avvenimenti della saga zagoriana (la guerra indiana contro i Seminoles, il fatto che i Cherokee siano ancora in Georgia, il commercio di scalpi apache che inizia nel 1837, ecc.), per vedere confermata la tesi. Lo stesso Edgar Allan Poe, nel recentissimo episodio "Hellingen è vivo!" (Zenith nn. 376-379), di Boselli e Ferri, è già sposato con la giovane Virginia e vive a New York, non più a Baltimora (segno che siamo nella seconda metà degli anni Trenta). Si può quindi ipotizzare che Zagor sia nato fra il 1805 e il 1810 (secondo Bonelli è intorno ai trent'anni di età). Le storie di Tex sono invece ambientate tra la fine degli anni Settanta e i primi anni Ottanta dell'Ottocento. Ci sono quindi circa trent'anni, o forse meno, di differenza fra i due personaggi. Inoltre, lo stile di Boselli, che non a caso è autore anche di molte belle storie di Tex, ricorda abbastanza quello di Gianluigi Bonelli, e ciò ha ulteriormente avvicinato i due personaggi. Carlo Raffaele Marcello li ha disegnati entrambi con egregi risultati, facendo cadere la vecchia obiezione bonelliana sui "disegni di tipo diverso". Per giunta, Boselli ha alluso a Tex in "Il segreto degli Anasazi" (Zenith n. 357), lasciando supporre che i due *characters* condividano lo stesso universo. Chi è infatti il "grande capo bianco" che, secondo le antiche tavole dei Navajos, li proteggerà dal male, se non Aquila della Notte? Non è quindi folle pensare ad un albo speciale con il loro *team-up*, scritto da Boselli e disegnato da Marcello (magari con una *cover* doppia realizzata per metà da Villa e per l'altra metà da Ferri). Boselli è preferibile a Nolitta come sceneggiatore (benché questi abbia scritto, e continui a scrivere, eccellenti storie di Tex), perché, non aven-



"Tra due bandiere" (Tex n. 113).

do creato nessuno dei due personaggi, è più "equidistante" da entrambi. Però, quando farli incontrare? Il periodo ideale sarebbe durante la guerra di Secessione. Sappiamo bene (da storie come "Tra due bandiere" e "Fiamme di guerra") che Tex ha partecipato alla Guerra Civile: a quell'epoca (1861-'65), Zagor, avendo fra i cinquanta e i sessant'anni, sarebbe quindi ancora in piena efficienza fisica. Inoltre, durante quel conflitto si distinsero figure libertarie come il famoso John Brown, che guidava un gruppo di negri fuggiti dalla schiavitù. Dunque, perché non immaginare una sorta di Zagor-John Brown (anche se, ovviamente, senza il fanatismo del John Brown originale)? Intrigato da questo gioco intellettuale, mi sono divertito ad imbastire un abbozzo di soggetto.

◆◆◆

Siamo all'epoca di Tex. Il *ranger* è con tutti i *pards* in un paesino del Sud degli States, in cui anni prima si era svolto uno scontro sanguinoso fra le truppe confederate e una banda composta da negri fuggiti dalle piantagioni, bianchi e indiani. Il *ranger* si reca al *saloon*, l'"Eagle Inn" (dove sull'insegna campeggia un'aquila uguale a quella di Zagor), e parla con il *barman*: si scopre che entrambi appartenevano a quella banda. L'uomo al banco vorrebbe fare un commosso ricordo del loro capo, ma Tex lo tacita, dicendo che il passato è morto e sepolto. I *pards*, tuttavia, vogliono conoscere questo capitolo ancora inedito della sua vita. Si siedono allora a un tavolo e, fra

"il segreto degli Anasazi" (Zenith Gigante n. 408).

John Brown, il leggendario capo bianco degli schiavi ribelli della Virginia, pochi anni prima della guerra di Secessione (dalla Enciclopedia Rizzoli per i Ragazzi, Milano 1974).

"bistecche alte tre dita", birra e patatine, Tex inizia il suo racconto. Intanto, un vecchietto dagli occhi acuti lo sta osservando da un tavolo. Tex racconta di quando, dopo le vicende di "Territorio nemico", aveva incontrato una strana banda di neri, indiani e bianchi, che lottava contro i confederati ed era guidata da un uomo con uno strano costume, un uomo di cui aveva sentito molto parlare durante la sua infanzia. È Zagor, uno Zagor più cinico, più duro, temprato dalla vita, ma ancora donchisciottesco e idealista (Cico sarebbe meglio non coinvolgerlo, perché, a mio parere, non troppo congeniale allo stile texiano). I due vivono una serie di avventure, imparando a conoscersi e a stimarsi (e Zagor affibbia un nomignolo a Tex), ma la banda viene distrutta in uno scontro epico e durissimo, in cui sembra che anche Zagor sia morto. Tex finisce il racconto ricordando con affetto l'amico d'un tempo. Ad un tratto, però, gli si avvicina il vecchietto di prima, lo chiama con lo stesso nomignolo usato da Zagor, per poi allontanarsi nella notte, sopraggiunta nel frattempo. Lo Spirito con la Scure vive ancora!

◆◆◆

Si tratta ovviamente di un puro gioco, nello spirito di "Modesta proposta": sono consapevole delle buone ragioni per non fare il *team-up*. Sarebbe una storia rischiosa, potenzialmente deludente, e sarebbe assurdo coinvolgere un personaggio come Tex in un'operazione che potrebbe nuocergli (la S.B.E. cerca sempre di curare al meglio tutte le storie prodotte). Tuttavia, a mio avviso, grazie al "nuovo corso" zagoriano, questo albo-incontro non è poi così improponibile come negli anni addietro. Cosa ne pensa lei, *mister* Bonelli?

MEFISTO

• PUBBLICAZIONE APERIODICA DI CRITICA FUMETTISTICA •

MEFISTO
PUBBLICAZIONE APERIODICA DI CRITICA FUMETTISTICA
Anno I - Numero 1 - Febbraio 1997
(distribuzione gratuita)
MEFISTO
PUBBLICAZIONE APERIODICA DI CRITICA FUMETTISTICA
Anno I - Numero 2 - Aprile 1997
(distribuzione gratuita)

Per ricevere gratuitamente MEFISTO scrivere a:
Giuseppe Pollicelli, Via Cave di Pietralata n. 14 - 00157 Roma.

GLAMOUR INTERNATIONAL PRODUCTION

Via A. Doni, 28 - 50144 Firenze - Tel. 055/352450

Darkwood Gallery

Massimo Pesce